MAGAZIN, KI GA ČITAJO ZARESNI DECI Z VAMPOM IN ODORJEM. IZDELEK JE PRIMEREN TUDI ZA NAJSTNIKE, KI SO BILI DOJENI. 222 - JANUAR 2012 - CENA: 6,90 €

JOKER

KJE SO JOŠKI?
IGROVJE JIH SKRIVA!

HUGH HEFNER
NAJVEČJI PLEJBOJ MED ČLOVEKI

PREIZKUSILI SMO
KINDLE TOUCH
PSP-E1000
PRENOSNIKI ZA IGRANJE

ŠTANGA NA TESTISU
HOTAS WARTHOG

VEDEŽUJEMO O
ELEKTRIČNIH AVTIH
IZVORU KLETVIC

RES HECEN FILMČEK
LEGO STAR WARS PADAWAN MENACE

HOBIT, PROMETEJ
IN DRUGI LETOŠNJI FILMI

ANALI:
SEGA SATURN

GRAND THEFT AUTO 3
ČEFUR NA MOBILNIKIH

PISANE IGRICE:
EL SHADDAI
TEKKEN HYBRID
MARIO KART 7
ULTIMATE MARVEL VS. CAPCOM 3

Univerza *v Ljubljani*
Fakulteta *za računalništvo in informatiko*



Študij na Fakulteti za računalništvo in informatiko

INFORMATIVNI DNEVI:

10.2.2012 ob 11:00 in 14:00 v predavalnici P1

11.2.2012 ob 10:00 v predavalnici P2

Univerza v Ljubljani • Fakulteta za računalništvo in informatiko • Tržaška cesta 25 • 1000 Ljubljana • (01) 476 84 95 • studinfo@fri.uni-lj.si • www.fri.uni-lj.si

Joker

RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 222
januar 2012
http://www.joker.si

povprečna naklada: 12 K

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Dunajska 5, Ljubljana

DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30

NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič

DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič

REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala

REDITELJ NATLAČENKE™
Matjaž Štrancar

LUSTRATORKI
Primož Bertoncelj, Tanja Semion

JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, Case, LordFebo, Navi, Sneti, Quattro, Yohan

OGLASNO TEŽENJE
Bojan Pretnar, telefon: 031 454 398
bojan.pretnar@delo-revije.si

ODDELEK ZA NAROČNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo imajo sprva 15 % popusta pri plačevanju na šest mesecev in 20 % pri plačevanju na eno leto.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
Tiskarna Premiere

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X

Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 8,5 %.
Tako kot DDV je tudi DVD sestavni, neodtujljiv del revije!

OZNANILA

Resda je opisov iger rekordno malo, vendar menimo, da je dotični Joker po vsebini eden najboljših, predvsem pa ima največ jozeljnov. Sicer digitalnih, a taki so pač časi. Vsekakor pa čislajte in božajte (a ne proti njihovi volji) tamesnate!

IGROVJE, KONZOLEC

PREOSTALNIK

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Da otroci dobivajo vse krajša in vse bolj čudaška imena, je zadnje čase pogosta tema razprav v dnevnih občilih. Opažam pa, da je z igrami in ostalimi produkti umetnosti ironično drugače. Lepijo jim namreč vse daljše in vse bolj zapletene naslove, ki poleg najmanj petih besed vsebujejo še sistem pik, pomišljajev, vezajev in ostalih mašilnih ločil. Očitni primeri iz zadnjih mesecev so Street Fighter III: 3rd Strike Online Edition, Lego Harry Potter: Years 5-7 in El Shaddai: Ascencion of the Metatron. Saj sploh ne veš, kje se eden neha in drug začne. Trend je opazen tudi pri pustolovščinah. Tu me jako vznejevoljajo pesniške, polrazumljive klobasarije, kot so What Makes You Tick – A Stitch in Time, Superbrothers: Sword & Sworcery EP in tomesečna The Book of Unwritten Tales. Imune niso niti neodvisnice, kjer najdemo gostobesedne spakedranke v slogu v Adventure: An Inside Job. Včasih je besedne solate toliko, da mastni naslovi zasedejo lep del strani. V prehudih primerih smo jih prisiljeni celo krajšati, kar se dogaja zlasti pri epizodnih avanturah iz Telltalove delavnice.

Nabreklost je razen redkih izjem posledica tega, da so se špili ujeli v evolucijski vrtiljak neskončnih nadaljevanj, izpeljank, reinkarnacij, dodatkov, predelav, olepšav in poustvaritev znanih izdelkov. Namesto da bi k imenu napopali visoko, neugledno cifro, ga napihnejo in okrancljajo. Slična besedna inflacija se dogaja pri filmih in nenazadnje fantazijskih bukvah, ki poganjajo kot gobe po dežju in pogosto tvorijo čez vsako mero razvlečene serije. Lepo prosim, pri vsem tem kokodakanju imam težave že z branjem, kaj šele izgovarjanjem, pomnjenjem in kataloškim razvrščanjem. Niso lepši in bolj zapomnljivi preprosti, udarni naslovi, kot so Aquaria, Solatorobo, Stacking, Portal in Ico? Ti v eni besedi zaobjamejo bistvo igranja, že na prvi sluh dajejo obet svežine in po koncu ostanejo v spominu. Tega od godlje s krstnim imenom Mario and Sonic at the London 2012 Olympic Games ni mogoče pričakovati. **Navi**

PODPORNIKI

Na naslovnici je Keaira, eden od pektoraličnih likov iz Age of (C)onan.

TV-ekran ima ogromen potencial, tako za vse oblike digitalnega druženja kot za spremljanje gibljivih sličic. Njihovi izdelovalci ne bodo križem rok opazovali, kako ostali služijo z vsebinami, ki jih televizor nato brez vpletenosti zgolj posreduje gledalcu. Hočejo svoj kos zaslužka od filmov, oddaj, novic in drugih predvajanosti.

Kaj imajo skupnega frnikolanje, indijanci in kavbojci, pripovedovanje vicev, tarok, rabutanje koruze, ristanc, zbiranje razglednic, križci in krožci, točni zmenki in pošiljanje listkov po razredu? Vsi ti pojmi so izumrti kot dodo in le še blede podobe brezzobih spominov. Nikoli več se ne bodo vrnili, saj v zabavnosti in uporabnosti ne morejo tekmovati sodobnimi in priročnimi digitalijami, ki nam zapolnjujejo vsak dan.

Pa ne bom zdaj spet šifrerjevsko tožil za starimi časi in zabavljal zoper nove tehnologije. Reči se spreminjajo in naša početja takenako, jebat ga. Mlajši ne veste, kaj ste zamudili, fosili pa smo veseli, da smo izkusili vse našteto, o čemer bomo nekoč ob tabornih ognjih pripovedovali nejeverni deci. Bom pa modroval o teh digitalijah, ki so ubile gumitvist, fotrove skrite porniče, lepopis in makrameje. Lahko bi jel naštevati vse mogoče naprave, ki smo jih fasali v zadnjem desetletju in ki so zavdale družabnosti, priljudnosti ter zdravemu načinu življenja. Ampak aparature same, torej gola železnina, so pravzaprav vse manj pomembne. Za drugačne navade so krivi servisi in vsebine, med katere sodijo instantno sporočanje, brskanje po spletu, elektronska pošta, kazanje fotografij, guglanje nagih bab, fejsbukiranje, kojšnje dobivanje vesti, muzika celega sveta na dosegu tipke, tvitanje in predvajanje filmčkov z YouTuba.

Včasih je bil ekskluzivni odjemalec vsega tega v kotu čepeča glasna kišta. Danes imamo veliko lin v svet in med seboj se tepejo za našo pozornost. Zato je nenavadno, da je največje okno od vseh, dnevnesobni televizor, precej slabo izkoriščen. Seveda je lahko TV medij za čisto vse, a v večini stanovanj le redko preseže vlogo prikazovanja programa, filmov in iger. Sam se ne spomnim, kdaj bi zadnjič brskal po spletu in ogledoval YouTube v dnevni sobi, dočim se Facebook ali Gmail na največjem displeju pri meni nista pojavila nikoli. Pa ni nič narobe z zaslonom, le preveč je ukvarjanja z drugimi aparaturami, ki to vsebino posredujejo. Za upravljanje računalnika nucaš potem na zofi še miš in tipkovnico, konzola pa je za splet že v osnovi omejena.

Da televizorji ne bi bili prepuščeni na milost in nemilost drugih komponent in njihovih rešitev, predvsem pa, da bi njihovi izdelovalci lahko ponudili uporabnikom nekaj več, nekaj na dolgi rok dodatno dobičkanosnega, so po novem osrednji gospodinjski zasloni tudi spletne naprave širokih in razširljivih možnosti. To pomeni, da imajo na meniju vse od družabnega mreženja in čveka prek surfanja in poštnega nabiralnika do kupovanja filmov ter dolsnemanja igric. Nalinijskost je zato najnovejša tržna postavka. 3D in vse čudežne številke, ki so jih svoje čase tako zavzeto lepili na robove, so namreč stara zgodba. Ta trend integracije televizorja z internetom se kliče smartTV in strokovnjaki menijo, da bo ukradel uporabniške ure mobilnikom, tablicam, računalnikom in celo konzolam. Kajpakda so si morali proizvajalci izmisliti blagovne znamke, ki gredo v uho. Recimo Philipsov NetTV, Panasonicova Viera Connect, Sharpov Net+, Toshibini Places, Samsungov SmartTV in tako naprej.

Vsi dajejo v popotnico novim modelom dolg seznam 'bistrih' možnosti in logotipov. Aparati umejo vse, kar si lahko zamisliš, in še kaj več. Imajo spletni brskalnik, Skype, Gmail, Facebook, Twitter, predvajalnik vsebin vseh sort, snemalnik in štacuno s programčki ter igricami. So upravljivi s telefonom in nekateri znajo celo posredovati sliko mobilnemu onegaju, kar je koristno, če moraš med fuzbal tekmo na latrino. Čuje se kul in nekoč tudi bo. A današnje grenko spoznanje je, da je velika večina teh internetno-pametnih funkcij na meji (ne)uporabnosti.

Že prvi vtis pokvarita počasnost in okoren vmesnik. V primerjavi z odzivnimi konzolnimi meniji in intuitivnim delom s tablicami ter telefoni je sprehajanje po televizijskih izbirnikih naravnost mukotrpno. Daljinci so neprilagojeni novim nalogam in so itak od vselej nižek priljudnosti. Ukazi zaostajajo, logika rokovanja pa me je ponovno utrdila v prepričanju, da imajo programerji zelo nizke ergonomske kriterije. Na pomoč sicer lahko priskoči androidna ali Applova ploščica, saj so vsi proizvajalci ustvarili namenski softver za prijaznejše krmiljenje (po wi-fiju). Vendar to ni privzeta, vsakomur dosegljiva naprava.

Nerodnost in nedodelanost se kažeta pri vsakem pritisku, ne oziraje na znamko, najsigre za ubadanje z neprijaznim browserjem ali za tako osnovne operacije, kot sta prikazovanje slik z USB-ključka in snemanje TV-programa. Slednje je praviloma epski spopad z zarukanostjo in omejenostjo, v katerem si že vnaprej obsojen na poraz. Naštevanje vseh debilan je odveč, ampak mi lahko verjamete na besedo, da je celo navaden dnevnesobnež presenečen ob neumnostih, kaj šele naprednejši. Na večino vprašanj onkraj osnovnih operacij “Ali lahko … ?” je odgovor “Ne.”

Lahko razumljiv primer neosmisljenosti so odjemalniki za instantno sporočanje. Pričakoval sem, da bodo ob (samodejnem) vpisu ves čas aktivni in me med gledanjem televizije, nabijanjem špilov ali celo ob ugasnjenosti obvestili o novem pismu, tvitu, dregljaju, klicu in komentarju. To bi lahko TV dejansko naredilo za središče socialnega mreženja. Na žalost ni tako. Fejsič, mail, klepet in slično poženeš, si v njem, nakar ga zapustiš. Prav tako noben televizor ne nudi možnosti ureditve 'domačega zaslona' po vzoru mobilnikov, kjer bi imel na namizju lastne elemente, recimo vreme, vesti, spored, najbolj priljubljene bližnjice …

Samsung se je potrudil z daleč najbolj bogato in slikovito zbirko dolsnemljivih nucnikov. Toda kljub temu je nabor beden in neprimerljiv z mobilniškim. Ogromno robe predstavljajo neinteraktivni kuharski recepti, nasveti za hujšanje in brezvezni videotki. Igre pa so sploh vredne posmeha, saj med njimi nisem našel ene same normalno premikajoče se zadeve. Maksimum sta bila od zgoraj gledana spectrumovska formulca z dvema sličicama na sekundo in Cave of Hades, ki ti jo skopo reklamirajo kot najboljšo igro sploh (“Enter the caves of the underworld and get spellbound by one of the greatest video games of all time How long can you hold the way to daylight open?”), nakar se izkaže za čisto navaden Tetris. Skratka, obupna vsebina, ki jo samo še nadgradi zanikrna izkušnja nadzora z daljincem.

Kak proizvajalec ali model ima določeno pritiklino bolje urejeno, toda skupaj vzeto je področje zaenkrat sila razočarajoče. Toliko bolj je to graje vredno, ker za večino minusov ni kriva tehnologija, marveč preprosto nespretnost, da ne znajo ustvariti gladke in pozitivne uporabniške izkušnje. Reči načeloma delujejo, to drži, toda pomembno je takisto, KAKO delujejo. Če se med gledanjem televizije raje stegnem za telefonom in preverim novitete po svetu ter med prijatelji na malem zaslonu (ki me sam od sebe opozori nanje), je to dober pokazatelj neintuitovnosti televizorskega internetovanja. Še eden takih vnebovpijočih primerov je odsotnost stereoskopske in HD-vsebine na nekaterih odjemalnikih za YouTube, vključno z onim na PS3.

TV-ekran ima res ogromen potencial, tako za vse oblike digitalnega druženja kot za spremljanje gibljivih sličic. Njihovi izdelovalci ne bodo križem rok opazovali, kako ostali služijo z vsebinami, ki jih televizor nato brez vpletenosti zgolj posreduje gledalcu. Hočejo svoj kos zaslužka od filmov, oddaj, novic in drugih predvajanosti. Navsezadnje se obeta premik mnogih kanalov iz obstoječega sistema v obliko aplikacij, kjer bomo lahko pogledali karkoli kadarkoli. Primer tega je slovenski Voyo. Nemara bodo televizorji postali tudi samostojna platforma za špilanje. Panasonic je že predstavil možnost priklopa USB-joypada in igranje z mobilnikov poznanega Asphalt GTja. Trende za prihodnost so vsi po redu pokazali na sejmu CES, ki se je odvil ravno v dneh, ko se je Joker tiskal. Raport februarja.

Lasvegaški šov je tudi razlog, da se še nismo odločili za članek s tega področja, saj bomo raje počakali in predstavili najnovejšosti, ne lanskih zgodb. Poleg tega je mnenje o trenutni situaciji moč strniti v eno samo, ne prav spodbudno misel: smartTVji to pač niso. Dasi so nekateri novi elementi dobrodošli, ne morejo nadomestiti drugih onegajev.

Bo pa razvoj šel v to smer in vojna domačinskih zaslonov bo vse večja. Pogled nanje se bo korenito spremenil, ko bo v televizorski segment v letošnjem letu vstopil Apple. Nisem jabolčniški apostol, a sem prepričan, da jo bo njihov ekran zagodel vsem uveljavljenim tovarnam in še konzolam povrhu. Smolarjeva popevka bo znova aktualna, mi bomo pa bomo ob novem kradljivcu časa pozabili na še kakšno analogno zabavo …

David Tomšič



Bogat je videti Samsungov SmartTV, uporabnost silnih 'možnosti' pa je zaenkrat uboga. Bo pa v prihodnosti televizor vseeno igral pomembnejšo vlogo.

The Last of Us

Igre na splošno niso znane po globokih, doživetih zgodbah, niti po življenjskih, realističnih likih. Zlasti ne ženskih. Po eni strani zato, ker je treba v osnovi poskrbeti za druge stvari, kjer je visoko na listi prioritet igranje. Po drugi pa, ker so najbolj popadljivi odjemalci trume mladih, ki bi rade predvsem uživale v spektaklu, se zabavale in gledale poskakujoče joške. Sveži projekt hiše Naughty Dog, avtorjev proslavljene serije Uncharted, se bo resda udinjal takim strankam, saj od snobovskih intelektualcev ne kane zadosti za razvoj AAA-naslova. Toda hkrati bo skušal pokazati več od dinamično osvetljenih bradavičk in ne povedati le, kateremu zlobnežu je treba razčesniti bučo, da boš rešil svet. (Mimogrede, čudi nas, da v deželi opevane svobode še niso naredili igre, kjer bi pokal prašičje bankirje in podlasice z Wall Streeta. Lahko bi ga v pogonu od Deer Hunterja.)

Last of Us je razkritje doživela na prireditvi Video Game Awards mreže SpikeTV, kaj lahko pa bi se novica razvedela že prej, ko je eden od avtorjev na letalu pozabil ipad s ključnim videom. A četudi je tablica že izpuhtela, ko se je vrnil ponjo, in čeprav so pozorni ljubitelji odkrili skrit namig v Unchartedu, je vse ostalo dokaj tiho. Džumbus, ki ga je na VGA sprožila premierna prikolica, je bil tako v zadoščenje osemdesetčlanskemu moštvu, ki je Last of Us delalo zadnji dve leti – in ga bo še lep čas. Psi pravijo, da so Uncharted 3 splovili prezgodaj, saj so se po neumnem dosti vnaprej zavezali k točnemu datumu. Odslej jih bo vodila Blizzardova filozofija "when it's done."

Izgovor za tretjeosebno akcijsko pustolovščino bo neugodna bolezen, ki jo v alternativnem današnjiku povzroči virus. Ta večino prebivalstva pobije, levji delež ostalih pa spremeni v lačne zverinske nakaze. Z njimi se bosta ubadala najstniška Ellie, ki se je v postapokaliptičnem svetu že rodila, in starejši Joel, ki še pomni čas pred sodnim dnem. Njuna odisejada ju bo vodila po raztrančiranih ameriških mestih, kjer bosta skušala najti zadosti za preživetje, monstrume pa ubiti, se pred njimi skriti, jim zbežati ali jih prelisičiti.

Kakšna bo mešanica naštetega, v tem trenutku ni jasno, kot tudi ne, če bomo vodili enega ali oba. Nasploh so podatki o igranju skopi, če odštejemo izjavo, da bo podajanje zgodbe linearno. Ker gredo v Last of Us milijonska sredstva in ker Naughtyjevci obvladajo filmsko vznemirjenje, je neumestno pričakovati, da bo manjkalo direktne akcije. Zna pa se res zgoditi, da bo izvedena na bolj odrasel način. Avtorji pravijo, da se tovrstni špili, kjer so nastopajoči oblegani z vseh strani, preveč osredotočajo na pošasti. Last of Us naj bi slednjih ne zanemaril, a naj bi istočasno usmeril luč na nastopajoče, predvsem glavna lika, s čimer hočejo "spremeniti kurčevo industrijo."

Razmerje med Ellie in Joelom ne bo ljubezensko, marveč bolj v slogu starejšega brata in mlajše sestre oziroma očeta in hčerke. Spremljali pa ne bomo samo tega, kako skačeta, tečeta, koljeta in se treseta, marveč naj bi igra podrobno raziskala njuni osebnosti ter pokazala, kako raste odnos med njima. Glede tega in sloga okolice se zgledujejo po literarnih, stripovskih ter filmskih delih, kot so The Road, No Country for Old Men in The Walking Dead. V vseh je zadosti suspenza in dogajancije, a hkrati imajo močne nastopajoče in zanimiva razmerja med njimi, ki se vklapljajo v širšo sliko z jasnimi sporočili.

Predpogoj za to sta naravnost in resničnost nastopajočih, toda če sklepamo po trailerju, glede tega ni skrbi. Filmček, v katerem Joel in Ellie družno odpravita čekanoglavca, nakar trepetata pred njegovimi kompanjoni, je kristalen primer, kako se ni treba nič več truditi, da bi se čustveno povezali s poligonskimi osebami. Čeprav igra teče na šest let starem hardveru playstationa 3, kjer bo zaradi Sonyjevega lastništva razvijalcev ekskluzivno ostala, je animacija spektakularno dobra. Ne le tehnično, marveč v smislu izrazne govorice telesa in podrobnosti obraznih grimas, ki prečijo osovraženi 'uncanny valley'. Posebej lepo je opazovati Elico, ki je deloma prestrašena punčka, deloma pa okorela survivorka in prav nič ne odzvanja tipično zapretiravanih ženskih likov iz iger, ki so največkrat cvileče trape ali hodeče spolne fantazije (Lara, Bloodrayne). Mikrofonu sta svoje glasilke drugače izpostavila poklicna igralca Troy Baker, ki je ozvočil na ducate iger ter animejev, in Ashley Johnson, ki se rada ubada z risankami.



Poudarek na Joelu in Ellie resda pomeni, da bo treba v Last of Us vložiti nekaj več miselnega napora. Zaradi tega igra z vrhov lestvic gotovo ne bo izpodrinila tedaj aktualnega Call of Dutyja. Vemo, kakšno tržno klofuto so doživeli Ninja Theory z Enslaved, ki je svetel primer pripovedne in osebnostne odličnosti. A prodajni uspehi gor ali dol, dobiti umemo naslov, ki bo tlakoval pot k vedno zmikljivi 'odraslosti' interaktivne zabave. (sn) ***Sony za playstation 3, bržda 2013***





Bioshock Infinite

Bila bi racionalna odločitev, če bi se Irrational Games za tretji Bioshock vrnili v Rapture. Logično bi bilo tako zanje, ki so avtorji, kot za založnika Take-Two in njegovo podfirmo 2K Games, ki sta se s priljubljenostjo serije orenk namastila. (Dvojka za mac je ali bo izšla ta mesec, samo v vednost.) Ampak ne. Po šestih mesecih mozganja in razglabljanja so Nerazumniki sklenili, da vržejo v smeti, kar smo začeli imeti za samoumevno.



Zato Infinite ne bo pravo nadaljevanje, marveč vrata v še eno dimenzijo, ki so jo zgradili idealisti in podrli realisti. Namesto v podvodna nebesa, ki so se spremenila v pekel, bomo šli v mesto Columbia, ki visi med oblaki. Nič več ne bomo v alternativnih petdesetih prejšnjega stoletja, marveč se bomo znašli v letu 1912 – okvirno v divji dobi, ko so se pojavili telefon, elektrika, avto, letalo, film in fonogram. In ne bomo postali naključen preživeli, temveč bivši detektiv Booker DeWitt, ki ga najamejo, da 'osvobodi' skrivnostno dekletce Elizabeth. Za razliko od prejšnjih junakov, Jacka in Delte, bo novinec zgovoren. No, izkazati se kani, da je mala s svojimi nenavadnimi močmi ključ do prevlade ene od dveh ključnih sprtih frakcij. Nacionalistični, rasistični Utemeljitelji (Founders) hočejo mesto ohraniti čisto za Američane – čefurji, raus! Svobodomiselni, partizanski Vox Populi (Glas ljudstva) pa takemu skrajnemu nacionalizmu oporekajo.

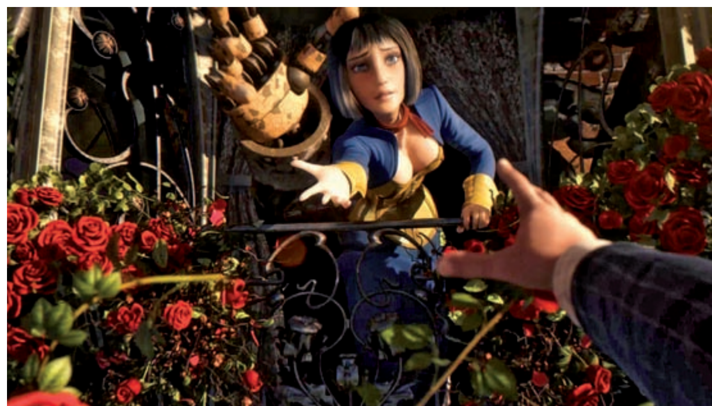


Igralno bo Bioshock 3 znova prvoosebna streljanka s frpjskimi elementi. Med tematsko značilnimi četrtmi lebdečega mesta se bomo premikali peš, z vlaki in batmansko oprijemalno kljuko. Podobno kot s plazmidi in toniki v Rapturju si bomo z novimi elementi spodbujali nadnaravne moči – nadzorovali bomo živali, premikali objekte na daljavo in še marsikaj. Napredek glede na Bioshock 1 in 2 naj bi se skrival v večjem, bolj odprtem okolju in ohlapneje skriptanih bojnih situacijah z več validnimi pristopi. “Prej si imel ostrostrelska orožja, a ni bilo velikih razdalj, imel si plazmide za nadzor množice, a ni bilo množice ...”, pravi Irrationalov šef Ken Levine. “Zdaj bo vse klapalo.”

Nadgradnja tega bo kooperativna raba sil z Elizabeth, ki bo sovražnike denimo zmočila, mi pa jih bomo eletrokutirali. Znala bo tudi privleči predmete skozi odprtine v prostoru-času (vsaj en odbit ZF-element pač mora biti). Direktno je ne bomo nadzorovali, marveč bo zanjo odgovorna umetna pamet. Ta naj bi bila tako dobra, da Lizi ne bomo delovali kot varuška, marveč bo enakopravna partnerica. Pridobili si jo bomo dokaj hitro, a nato nam bo za petami velik, ptiču podoben robot Songbird, ki je bil do pred kratkim Elizabetin zavetnik.



Ustvarjalci veliko dela vlagajo v izgled igre, ki deluje na podlagi spremenjenega Unrealovega pogona. Novi videz ni sam sebi namen, marveč se sklada z naravo mesta in sporočilom. Art deco iz prejšnjih Bioshockov se umika slogu, ki se naslanja na ameriške propagandne posterje s preloma tisočletja, na tedanje fotografije in časopise, na steampunk ter na domoljubno estetiko v rdeči, modri in beli barvi. Vse je svetlejše in bolj optimistično, Columbia pa se zdi zaradi svojega visenja med oblaki nedotakljiva za vojno, ki je tik pred tem, da izbruhne v Evropi. A to je le fasada, ki se že začenja krušiti, in velik del čara bo prišel iz raziskovanja potencialnega raja, ki je tik pred tem, da zgrmi v prepad.



Tako kot Last of Us je Bioshock Infinite ena tistih iger, ki hočejo dati več, kot je za medij običajno. Biti želi vsaj toliko odrasla kot film in literatura, z dodano vrednostjo interaktivnosti. Motivi Utemeljiteljev in Glasnikov ne bodo črno-beli, konflikt bo ravno toliko akcijski kot idejni, v pripovedi bodo odzvanjali današnji problemi (The Founders – gibanje čajank, Vox Populi – okupatorji borz), Columbia deluje kot prispodoba za Ameriko v različnih dobah, saj je ta ženski lik simbol čezlužne države, piko na i pa naj bi postavila ravno Elizabeth. Punca bo v igralnem smislu naša pomočnica in zanimiv joker v rokavu, a na drugi strani bo katalizator, ki bo omogočil pripovedovanje in napredovanje fabule. Do potankosti rezbarijo vsako njeno plat, od tega, kako se bo obnašala v kočljivih situacijah, do njenega vedenja, ko ne bo zaposlena. Levine pravi, da ne smejo tvegati niti enega trenutka, da bi igralec Liziko pogledal in se zavedel, da je umeten lik.

Pohvalno in obetavno, Irrational. Le nekaj nam je padlo v oko – Elizabeta ima balkone, na katerih bi lahko postregli večerjo. Prodaja pač ne sme trpeti ... (sn)

2K Games za PC, PS3 in xbox 360, letos



Frišni kurilki gum

Vsak sistem ima svoje udarne dirkaške naslove. Xbox se diči s Forzo, playstation z Gran Turismom in PC z Rfactorjem, iRacingom ter Live for Speedom. A vendar se pritok zagnanega asfaltiranja ne bo upehal, kar je v redu, saj so našteti računalniški naslovi že nekam zgubani. Medtem ko Polyphony Digital glanca GT5 in Turn 10 razpošilja dokupljive paketiče vsebine za Forzo 4, se računalničarji nadejamo dveh svežih volanizacij. Obe prihajata iz Britanije, obe bosta nalinijski in komjunitijski ter obe bosta sledili v osnovi zastonjskemu modelu igranja, kjer bo cekin pritekal iz neobveznega drobižnega dokupovanja robe.

Auto Club Revolution

Za zagon Auto Cluba hiše Eutechnyx (Test Drive Le Mans, Big Mutha Truckers) ne bo treba drugega kot dolpobrati majhen klient, nakar se bo vsebina sproti prenašala v spletni brskalnik, koder bomo na podlagi motorja Unity tiščali plin. Avtomobili bodo licenčni in čeprav zaenkrat ni videti, da jih bo na stotine, so na seznamu firme BMW (M5), Lotus (europa SE), Nissan (skyline GT-R), McLaren (F1), Volkswagen (scirocco R), Pagani (zonda F) in Bugatti (veyron). Govorijo celo, da naj bi se v igri znašli novi modeli, predstavljeni na velikih avtosalonih, kot sta ženevski in frankfurtski. Med progami bodo tako izmišljene kot oficielne (Francorchamps, Silverstone, Infineon), uradni bodejo tudi deli za nadgradnje tvrdk, kot so Brembo, AC Schnitzer in HKS. Vožnja bo mogoča tako s številnimi volani in džojpedom kot s tipkovnico. Tej namenjajo posebej veliko pozornosti, saj naj bi bil špil dostopen kar najširšemu občinstvu. Isto velja za strojno opremo, kajti špil bo sam nižal in višal količino podrobnosti ter se s tem prilagajal hardveru.



Ne pomeni pa to, da bodo morali tisti z močnimi mašinami in apetiti po realizmu sprejemati kompromise, kajti Auto Club naj bi zmogel biti na solidnem hardveru čudovit za oko ter hkrati zaposliti zahtevne sobne dirkače. Fizika ne bo ciljala na absolutno vernost, a naj bi bila vseeno toliko prisebna, da bo treba furati pazljivo. A ker bo šlo za spletno igro, bodo mnoge plati sproti nadgrajevali in ni vrag, da to ne bi veljalo tudi za vozniški pogon. Predaneži bodo veseli vsakodnevnih izzivov in družabnega podenja, pa tudi prilagajanja jeklenih konjičev. Tako ali tako ACR, ki naj bi iz bete v končno obliko prešel poleti, cilja na vzdrževanje zajetne spletne skupnosti, ki bo zagotovilo za plače ustvarjalcev. Pay to play is here to stay!



Project Cars

Drugo veselitveno pecejaško dirkalnico delajo londonski Slightly Mad Studios. Temelj je pogon iz Shifta 2, katerega avtorji so, le da šajtrge ne bodo tako živčne in bo preganjanje manj bombastično. Ne ciljajo na ultimativen realizem, a takisto ne na arkadnost, marveč na zabaven spoj pretežne zvestobe resničnosti in prijaznosti množici. Najbrž tudi zato, ker kanijo igro prenesti na konzole, med njimi wii U. Še bolj pa, ker ne menijo, da avtom ni treba biti razkačen vsako sekundo, ki jo prebiješ za volanom, marveč tedaj, ko jih izpostaviš obremenitvi.







Dasi so se zaenkrat prijavili le butični izdelovalci Caterham, Gumpert ter Aerial, naj bi bil seznam avtov v končni inačici širok, od formulic prek superšportnikov do turnih vagnov in bolidov za Le Mans (audi R18). Velik adut kani biti enoigralska kariera, kjer bo treba pazljivo napredovati od gokartov do jasno izraženih razredov in se pri tem ne ubadati z zdaj klasičnim frpjskim nabiranjem izkušenj.
Še bolj zanimiv kot sam špil, ki naj bi prišel leta 2013, je verjetno način, kako ga klamfajo. Slightly Mad Studios delujejo kot os, okrog katere se sučejo zunanji sodelavci, ki so se prijavili na portalu Wmdportal.com in odšteli najmanj deset evrov. To jim da pravico, da preizkušajo sproti objavljane inačice (več kot si dal, pogostejše so), svetujejo, prisostvujejo sestankom in celo izdelujejo dele programa – odvisno od tega, koliko so prispevali. Ni pa to metanje v jamo brez dna, kajti plačilo kupi delnice igre, na podlagi česar se bo delil morebitni dobiček. Platforma WMD – World of Mass Development, besedna igra na Weapons of Mass Destruction –, ki jo hočejo uporabiti še za druge prvovrstne igre, na ta način uporablja crowdsourcing, kjer ljudje širom sveta prek interneta prispevajo k nečemu večjemu. Vsi smo eni mehanični turki (guglaj 'mechanical turk') ... (sn)

Twinoo, igrica s slovenske gore

Domača skupina Dawn of Play je na plano dala nov poceni in jako igralen izdelek. Tokrat ne gre za retro poklon ročnim drkalicam iz osemdesetih, kakršen je bil njihov Monkey Labour za iOS (Joker 211, 73; igrali smo že tudi inačico za PC, a se uradno še ni pojavila), marveč za hitrostno miselnico Twinoo. Na eni strani preprostega igralnega zaslona se pojavljajo enostavni matematični problemi z dvema številkama, na drugi pa kombinacije dveh barv. Preden se izteče čas pri vsaki, je treba izbrati pravilno rešitev izmed ponujenih treh. Skupno je moč narediti tri napake, nakar je game over. Igra nima konca, marveč je pomemben le rezultat, ki ga z drugimi primerjaš na spletnih lestvicah. Čeprav je Twinoojev domet ozek in smo pogrešali nekaj več variant, denimo po tri napake na vsaki strani, da bi vedel, ali je za poraz kriva leva ali desna možganska hemisfera, je reč vseeno simpatična in nalezljiva. V brskalniku jo lahko zastonj igraš na *Dawnofplay.com/twinoo/play*, dočim za Applove in Guglove mobilije košta evro.

Juhej, Alan Wake prihaja na PC!

Se spomnite, kako so finski Remedy pogon Alana Waka sprva oglaševali kot vrhunsko grafično tehnologijo za PC? In kako so nato v zameno za golido denarcev obljubili zvestobo xboxu 360, rekoč, da se Alan 'pač najbolje igra s kavča'? No, očitno je stol pred računalom čisto okej, kajti enkrat v teh mesecih pecejaše čaka njihova inačica Alana vkup z obema dolpotegljivima dodatkoma, The Signal in The Writer. Kakšen kavč, mater vola!



Aion v Evropi zastonj!

Z začetkom prihodnjega meseca, to je. Evropski strežniki tega v osnovi korejskega, a zahodni populaciji prirejenega mmorpgja namreč vse bolj samevajo in skrbniki so bili primorani povleči edini pametni ukrep v teh časih – prehod na zastonjski ekonomski model. Pohvalno je, da brezplačnikom ne bodo preveč oklestili igralne izkušnje, saj naj bi jim omejili predvsem trgovanje in pogovarjanje, da teh računov ne bi množično pograbili prodajalci zlata. Plačevalo se bo tako predvsem za bonuse k izkušnjam in podobnemu.

Take-Two dela še potezni XCOM!

Serija poteznih moštvenih strategij X-COM iz devetdesetih, kjer v vlogi specialcev branimo mater Zemljo pred malimi zelenimi, je v anale zapisana z zlatimi črkami. Zato je Take-Twojeva namera, da njen preporod začne s prihajajočo prvoosebno streljanko XCOM, sprožila val neodobravanja ljubiteljev poteznic. A pravica sem in tja le obstaja, kajti založnik se je odločil nepopravljive nostalgike osrečiti s predelavo izvirnika, pri nas naslovljenega UFO: Enemy Unknown! Nalogo so zaupali studiu Firaxis (Civilization), kjer obljubljajo vesten rimejk. To pomeni kombinacijo realnočasovnega klatenja NLPjev in poteznega polaganja alienov s plazemskimi puškami. XCOM: Enemy Unknown, kakor bo reč nazvana, dospe to jesen na PC, xbox in PS3.

Final Fantasy XIII-2



Trinajsta Poslednja fantazija (Joker 200, 85) je pri ljubiteljih niza in vzhodnjaških frpjk naletela na mešane odzive. Nad podobo, ki je brisala mejo med vmesnimi sekvencami in igranjem, se ni pritoževal domala nihče. V spominsko tkivo pristašev igranja vlog po tokijsko sta se nadalje vpisali prispodobna fabula, ki je melodramatično mešala velike ideje ter osebne zgodbe pomnljivih likov, in izvrstna glasbena spremljava. Zadovoljil je sploh tepežkalni sistem, ki mu tudi zaradi dinamičnega izbiranja poklicev med bojevanjem ni manjkalo globine. Manj pa sta štimala pretirana premočrtnost postopanja in trmasto osredotočanje na odvijanje rdeče niti ter ugonabljanje monstrumov. No, novi Final Fantasy je tu, da neproblematične elemente predhodnice še izboljša in odpravi domala vse zamere!



Najprej stavek o fabuli, ki se bo nadaljevala tri leta po dogodkih s konca FFXIII. Padec utopičnega nebeškega mesta Cocoon je privedel do ključnih družbenih sprememb in nastanka številnih novih lokacij. Lebdeči Eden ni več prestolnica, saj ga je nadomestila Academia, dočim so člani uporniškega gibanja na obali zelenega Gran Pulse postavili mestece New Bodhum. Junakinja prvega dela Lightning je izginila, zaradi česar bomo v XIII-2 nadeli cote komaj polnoletne Serah Farron, čeprav igralski segmenti s Strelo bržkone ne bodo izostali. Serah se bo na sled starejši sestri podala v družbi s skrivnostnim Noelom Kreissom, domnevno zadnjim preživelim mladeničem iz prihodnosti, oddaljene sedemsto let. Poba namerava s potovanjem v preteklost – igrino sedanjost – preprečiti nesrečno usodo človeške vrste. Lepo od njega.

Squarovci obljubljajo, da bo pripoved ganljiva, zapletena in prepletena s časovnimi motivi. Borbo pa kanijo začiniti s številnimi svežimi pritiklinami. Ena bo možnost ulova, urjenja in priklica premaganih beštkotov na bojno polje, kjer bomo z njimi nato upravljali kot z običajnimi člani tepežkalske druščine. S prvino 'feral link' (pravočasen pritisk gumba, ko se bo napolnil merilnik) bomo pridoma vpregali njihove posebne napade. 'Paradigm tune' bo omogočal finesno nastavljanje vojaškega obnašanja umetnopametnih kompanjonov, 'mog clock' pa bo štoparica, ki se bo pojavila skupaj s sovražnimi kreaturami. Če bomo napadli pravočasno, bomo boj začeli z bonusi, sicer bodo v prednosti kanalje. Še ena z mikastenjem posredno povezana novost bodo kinematografična dejanja – drobceni QTEji znotraj animacij v slogu onih iz Kingdom Hearts. Če bomo v njih uspešni, bomo nagrajeni z uporabnimi predmeti, glede na izbrani ukaz pa se bo predrugačil celo potek in izid dotičnih sekvenc. Najbolj so avtorji ponosni na svobodo raziskovanja. Možnosti naj bi bilo ničkoliko, saj bomo skozi portale potovali po času, nabirali ključne predmete in informacije ter okoliše obiskovali v različnih obdobjih. Miselnih orehov in stranskih kvestov bo zato bistveno več kot v trinajstici. Po zaslugi tega, da bomo lahko v debatah konkretno izbirali odgovore, pa bo neobvezne naloge moč končati na več načinov. To naj bi obenem veljalo za ključne pripetljaje v zgodbi – do te mere, da si šef Motomu Toriyama upa trditi, da gonilo ne bo štorija, marveč igralci. Resnica bo najbrž nekje vmes.

Vizualna in tematska podobnost s FFXIII je po eni strani odbijajoča, saj smo vajeni, da z vsako Fantazijo dobimo novo domišljijsko deželo in nikoli prej videne like. Toda pripona '-2' je pri desetici botrovala zanimivemu sekvelu. Zato se nadejamo, da se bo Squaru pristop vnovič posrečil. Naj se, kajti mrežni FFXIV nas je pustil hladne, Versus FXIII pa je od izida še precej oddaljen. (cs) ***Square-Enix za PS3 in X360, 3. februarja***



The Darkness II

Ob marsikateri priliki bi si človek želel tentaklasta zobata uda, ki bi odgriznila glavo tečni babi, dvignila v zrak krivičnega direktorja ali raztrgala čefurja, ki ti jebe mater. Najbrž je slično fantaziral mafijski soldat Jackie Estacado, nakar se mu je na enaindvajseti rojstni dan želja izpolnila. Medtem ko je bežal pred morilci nasprotne družine, se je v njem prebudila Temina, starodavna sila, ki mu je poleg drugih mračnjaških pridobitev iz ramen pognala demonski kači. Vendar take moči nikoli niso zastonj, zakaj hudič ima s človeškimi lupinami lastne načrte in fantu med drugim zanalašč ni pomagal, ko je umirala njegova punca.





Tak je bil zaplet originalne streljačine The Darkness (Joker 168, 80), v katerem je Jackie v iskanju preminule ljubezni obiskal zagroblje in Teminin grad ter se naposled maščeval morilcem. (Mimogrede, igra je ohlapno izdelana po istoimenskem venčku stripov iz devetdesetih, v katerih se Jackie sreča z mnogoterim superjunakom, od Batmana prek Wolverina do Ghost Riderja.) Nadaljevanje se bo pričelo dve leti kasneje. Možakar se je naučil krotiti svoje posebne učinke in postal capo familije. Toda skušnjavec je spet razprostrl krila in v New Yorku napravil celo pizdarijo, zaradi česar gre kriminalno podzemlje v luft. Glavni sovragi vseeno ne bodo gangsterji, kajti dogodivščina bo imela večje razsežnosti. To pot bo treba priti peklenski skrivnosti do dna in se za nameček spopasti z bratovščino, ki se hoče sama polastiti nadnaravnih moči.

Razvijalci dvojke niso več švedski Starbreeze Studios, marveč Kanadčani Digital Extremes, ki so se v prejšnjem desetletju proslavili z Unreal Tournamenti. Ubrali so nov grafičen pristop, ki bo dal igri bolj stripovski videz, podoben Borderlands. Baje so v ta namen vse teksture zrisali na roke. Igranje bo drugače sledilo izvirniku, kar pomeni zelo krvavo intenzivno prvoosebno nasilnico, ki bo še nadgradila načine ubijanja. Glavni orožji bosta temni lovki, s katerima bomo nesrečnika zgrabili, ga prepolovili ali obglavili in mu iztrgali drob oziroma hrbtenico. Fatality-je bomo sproti pridobivali in jih bo toliko, da nikoli ne bo dolgčas. Izboljšan bo prav tako Teminin golumski prijatelj. Male škrate smo sicer priklicevali že v predhodniku, po novem pa bo bitjece eno samo in stalno prisotno, imelo bo več osebnosti in nam služilo kot koristen pomagač.

Peklenske moči bodo kot poprej delovale le v mraku. Svetlobe namreč Temina ne mara in tudi Jackie ima z njo težave, saj ob spremljavi ušesu motečega belega šuma vidi vse presvetljeno. Zato bo streljanje v žarnice nujno početje, pa tudi jedenje srčkov pobitih sovragov. Ti bodo vkup z nabrano temno esenco omogočali nove veščine, recimo samodejno regeneracijo, bolj smrtonosno streljanje in onesposabljanje neprijateljev na daljavo. Najbolj izpostavljana noviteta dvojke pa je tako imenovano četvorno vihtenje: naenkrat bomo opletali z demonskima podaljškoma in še trosili svinec s po eno pištolo v vsaki roki. Ker bo vsakemu udu namenjen eden od štirih odzadnjih gumbov na joypadu, nadzor ni problematičen, v kar smo se prepričali v demonstracijski različici. (Tipkovnica bo bolj okorna.) Omejenost je le ta, da gredo vsi napadi v isto smer, saj bi bilo usmerjanje ene roke v levo in druge v desno nerodno.

Darkness II bo poleg samotnjaško moč igrati sodelovalno, pri čemer bo šlo za drugačno, vzporedno zgodbo, v kateri ne bo sodeloval Jackie, marveč kvartet drugih, prav tako temne sile obvladajočih junakov. Tekmovalnega modusa razvijalci niso omenili, vendar so zagotovili, da vsega v napovedih niso najavili in da bo špil prinesel presenečenja. Nemara se bo Jackie naposled le združil s svojo iztrgano ljubeznijo, tod ali v onostranstvu. Avtorji so celo tako samozavestni, da izdelku napovedujejo uvrstitev na vrh letošnjih izkušenj. (lf)

2K Games za PC, PS3 in xbox 360, 10. februarja



Dirt letos dobi arkadni odvrtek

V prihajajoči dirkačini Dirt 4 se bodo Codemasters predvidoma spet osredotočili na izpopolnjeno izkušnjo dirjanja po zaprašenih cestah in nehali najedati z gymkhanskimi vključki iz trojke. A to ne pomeni, da se kanijo slednjim povsem odpovedati, kajti zapakirali jih bodo v ločen naslov, Dirt Showdown. Na PC, xboxe 360 in peestrojke ga bomo maja lahko pretočili z linije. Poleg omenjenega poplesovanja po poligonih bo za tiste bolj agresivne vseboval zabijaške razčefuke (demolition derby) in arkadne dirkaške proge z ovirami.



Premik v razvoju Fallouta Online

Mmorpg po Falloutovem svetu so mokre sanje marsikaterega igralca, a razvoj igre se je zataknil v pravnih kolobocijah med Bethesdo in Interplayjem. Ko je slednji Bethesdi aprila leta 2007 prodal ime Fallout, je obdržal licenco za masovščino v tem postapokaliptičnem svetu – pod pogojem, da takoj prične z delom in v okviru določene količine kapitala reč hitro spravi na police. To mu ni uspelo, zato je Bethesda sprožila postopek, s katerim je želela pravice do Fallout MMORPGja zaseči, kar je zdaj v zameno za dva milijona dolarjev tudi dosegla. Kdaj bodo igro začeli dejansko kovati, pa ni znano.



C&C ni en, C&Cja sta dva!

Electronic Arts je prejšnji mesec napovedal Command & Conquer: Generals 2, ki pa predvidoma dospe šele leta 2013. Za lažje čakanje nam bodo v prihajajočih mesecih servirali zastonjski spletni odvrtek te strateške serije, Tiberium Alliances. Kujejo ga pri EA Phenomicu, kjer so napravili Lord of Ultima. Zato bo šlo za podobne sorte igro, le da bomo namesto utrjenega mesta gradili futuristično bazo ter naokrog pošiljali mamutske tanke in frčeče orke, pri čemer bo slog sledil C&C 3. Zanimivo je, da bo boj bolje razdelan od samodejnega razpletanja v LoU. Ker bo igra tekla v spletnem brskalniku, jo bo moč igrati tudi na mobilnih napravah. Beta testiranje je že v teku, prijavite se na *TiberiumAlliances.com.*



Hasbru gre v nos transformer prime
Vsakomur je jasno, da je Asus pri imenu za svojo kameleonsko, 4-jedrno tablico eee pad transformer prime, ki ji lahko nadeneš tipkovnico, z več kot enim učem škilil proti robotski seriji Transformers. Lastnik franšize Hasbro je že ob nastopu predhodnika, transformerja, gledal pisano, od primu pa mu je odneslo pokrov, kajti ravno pred dvema letoma je na televizijske zaslone spravil risano nanizanko Transformers: Prime. Zdaj zahteva umik prima s polic in prenehanje uporabe imena transformer v Asusovih izdelkih, pa še kak sold za povrh. Tajvanski hardverski velikan se zaenkrat ne da in pravi, da z razpošiljanjem svojega malčka ne kani prenehati. No, z njim ima že brez tega probleme, saj zamuja z dobavo, prvi kupci pa nergajo nad slabim sprejemom signalov GPS in wi-fi.

Polnjenje in osvetljevanje kindla s Sončevo močjo
Ne, ne tako, da ga neseš ven na svetlo, kajti to zna pri pravih frikih povzročiti ožganine kože in vnetje zrkel, marveč z dodatkom solarkindle. 215 gramov težka posteljica sestoji iz usnjenega ovitka, kamor vstaviš Amazonov kindle četrte generacije, 1500 miliamperske baterije in čitalne lučke. Na prednji strani so celice, ki srkajo sončno energijo in jo spravljajo bodisi v rezervno baterijo, iz katere je moč polniti lastno kindlovo, bodisi v slednjo. Čeprav ni podatkov o evropskem lansiranju in ni modelov za ostale kindle, kot je keyboard, se sliši ... razsvetljeno. Solarkindle naj bi šel v čezlužno prodajo ravno te dni za 80 dolarjev plus davek.

Google+ (še) ni mrtev
Kljub temu, da po spletu nonstop krožijo šale, kako na Googlovem družabnem omrežju ni nikogar, številke pravijo drugače. Število računov je do konca lanskega leta poskočilo krepko čez 60 milijonov, kar je za pol leta od zagona spodoben dosežek. Za porast registracij sta zaslužni tudi serija reklam, ki so jih vrteli po ZDA in trdnejša integracija ter prepoznavnost vseh Googlovih servisov, vključno z YouTubom in Picaso. Če se bo trend nadaljeval, lahko že februarja pričakujemo, da bo račun na G+ imelo več kot sto milijonov ljudi, saj se vsak dan številka poveča za dobrega pol milijona. Vseeno pa Guglovo socialno mreženje ostaja drugo sviralo in veliko tamkajšnjikom ne ve pravzaprav, kaj bi počeli z njim.

Posmrtni pozdrav na Facebooku
Ste kdaj razmišljali, da boste nenadoma umrli? Verjetno ne. A če bi, obstaja kup stvari, ki bi jih še hoteli povedati prijateljem, sorodnikom ali soigralcem v Mafia Wars. Zdaj to lahko storite z aplikacijo If I Die *(IfIdie.net)*, ki jo je razvilo izraelsko podjetje Willook. Sistem je preprost: v aplikacijo napišete besedilno sporočilo ali posnamete video, ki traja največ pet minut. Med prijatelji izberete najmanj tri zaupnike, ki bodo morali potrditi vašo smrt. Ko bodo to storili, se bo sporočilo odklenilo in bo dostopno na Zidu. Predtem ga boste lahko videli in urejali le vi sami. Willook zagotavljajo, da bo v malo verjetnem primeru crkota Facebooka servis dosegljiv prek takrat aktualnega družabnega omrežja. Preden na vrat na nos odletite delat lastno sporočilo, vam le namignemo, da niste edini pomislili na poslednje trolanje z Rickom Astleyjem. Si res želite, da bi vas preživeli pomnili po tem?



AMD predstavil naslednji rod grafičnih kartic

Pred kratkim je AMD na police trgovin poslal prve primerke svoje najnovejše družine radeonov HD 7000 s čipi, kodno imenovanimi southern islands. Na štartu nas je to pot čakala najbolj naspidirana izvedenka, HD 7970. V njej bije kar 4,31 milijarde pretikal! Ta sestavljajo 2048 stream procesorjev (HD 6970 jih ima 1536), ki so s tremi gigabajti grafičnega pomnilnika povezani s 384-bitnim vodilom (HD 6970 ima do dveh GB 256-bitnega). Še zanimivejše kot rast številk so novosti v izgradnji. Čip s kodnim imenom tahiti XT je namreč prvi, zgrajen v 28-nanometrskem proizvodnem načinu, in prvi, ki podpira standard DirectX 11.1. Takisto je prvi, osnovan na novi AMDjevi arhitekturi Graphic Core Next (GCN), s katero gre tudi rdeči tabor na pot pospešenega splošnega računanja z grafičnimi čipi (GPGPU), kamor je Nvidia odvandrala že s trenutnim fermijem. AMD se s sedemtisočkami vsaj spočetka ne bo spuščal v cenovno vojno, saj HD 7970 košta petsto evrov. Na cenejše verzije bomo še čakali.



Čip ima po prvih preizkusih sodeč odlične energetske karakteristike, zato je videti, da TSMC s proizvodnjo tokrat nima večjih težav.

Lestvica najbolj piratizirane zabave

Spletna stran Torrent Freak vsako leto objavi lestvico, katere proizvode zabavne industrije si je gmajna največkrat ilegalno zvlekla na domače računalnike. V 2011 se je na prvo mesto med filmi zavihtela avtomobilska akcijada Fast 5 z Vinom Dieslom, ki je nabrala več kot devet milijonov doljemov. Sledijo ji nove prigode zmačkanih kolegov v Hangover 2, ki jim je do devetih milijonov zmanjkalo le malo. Od tretjega do petega mesta se zvrstijo Thor, Source Code in, presenetljivo, nič kaj dobri I Am Number Four. Vsi so zlezli čez sedem milijonov in pol dolpoberkov.
Na področju iger za PC je laskavi naziv pobral Crysis 2, saj si ga je sandokansko prilastilo skoraj štiri milijone človekov. Modern Warfare 3 je bil drugi, takoj za njim pa Battlefield 3. Peterico zaključujeta FIFA 12 in Portal 2. Slednji štirje so našli pot do več kot treh milijonov domačih piratov.
Malce drugačno sliko najdemo pri konzolah, saj so številke precej nižje. Še največ se je dolvlačilo za wii, kar ni čudno, saj je tam med sedanjimi konzolami zaščito najlaže obiti. Zmagovalno titulo je s slabih 1,3 milijona nelegalnih kopij odnesel Super Mario Galaxy 2, ironično pa so na četrtem mestu legovski Pirati s Karibov. Najbolj deljen naslov za xbox 360 je bil z 890.000 kopijami Gears of War 3 (tudi tu je bil Modern Warfare drugi in Battlefield tretji), dočim za PS3 zanesljivih podatkov ni. Razlog za to bržkone tiči v dokaj poznem razbitju zaščite in promptni Sonyjevi nadgradnji, s katero je igranje 'varnostnih kopij' večini trenutno znova onemogočeno.



Vinona in Pavle sta se omastila v kinih, kjer je film pridelal več kot pol milijarde evričev, in pobrala še kiselkasto lovoriko za najbolj dolsneman naslov.

Ipad je za opice

Ne, ne gre za žalitev Applovih uporabnikov. V živalskem vrtu v Miluwakeeju so namreč znanstveniki skupini orangutanov pričeli ponujati Applovo tablico za igranje in zaposlitev. Odziv je bil tako neverjeten kot pričakovan, saj vse več strokovnjakov verjame, da so orangutani inteligentnejši od šimpanzov. Katere aplikacije so priljubljene pri primatih? V prvi vrsti preproste risalnice in premikalnice predmetov, prav tako pa si radi ogledujejo podobe in videoposnetke drugih opic – ter lastne. Se sliši znano? Vodja projekta Richard Zimmerman zato razmišlja da bi ipade omrežil in poskusil s čvekalnimi programi, kot sta Facetime in Skype. Edini problem, na katerega so naleteli, je krhkost tablic, saj jih zvedavi oranžni opičnjaki radi razstavijo ali razbijejo. V ta namen že razvijajo ohišje, ki bo zdržalo majmunsko rokovanje, do takrat pa jih skrbniki raje ne spuščajo iz rok. Podoben projekt izvajajo v Mehiki, le da so tam uporabniki ipadov delfini, cilj pa je končno razumeti njihov govor, za katerega je že dokazano, da ga uporabljajo.



Očitno je Terry Pratchett vedel nekaj več, ko je na Discworldu knjižničarja spremenil v orangutana. Nezadovoljni so le s krhkostjo ohišja.

Boj proti piratstvu ali cenzura spleta?

Da ZDA pripravljajo drakonski zakon proti spletnemu piratstvu SOPA (Stop Online Piracy Act), je že dlje časa predmet vročih debat. Kako tudi ne, ko pa med drugim predvideva, da bi se spletna mesta, osumljena kršitve avtorskih pravic, poleg zmernejših ukrepov, kot je blokiranje računov na Paypalu, preprosto izbrisala iz domenskih strežnikov in tako postala nedosegljiva. Še huje, po novem bi bili skrbniki spletnih

strani odgovorni za vso vsebino, tudi tisto, ki jo nalagajo uporabniki. Po domače: zaradi neavtoriziranih posnetkov, kakršnih se v minuti naloži na stotine, bi lahko nosilci avtorskih pravic z neta odstranili ves YouTube zgolj s sodnim nalogom.
Glasbena in filmska industrija zakon podpirata, medtem ko se je med računalniškimi podjetji oblikovalo več taborov, od zagretih zagovornikov do fanatičnih nasprotnikov. Podjetje za registracijo domen GoDaddy je zaradi podpore brž postalo tarča razjarjenih uporabnikov, ki so začeli svoje domene množično prenašati h konkurentom. Na drugi strani so giganti Google, Facebook, Twitter, Wikipedia, Paypal, Ebay, Foursquare in Yahoo zagrozili, da bodo v znak protesta proti po njihovem debilnem zakonu blokirali svoje servise. Tako bi lahko ljudje hitro videli, kakšen bo internet, če bo zakon sprejet. Ste sposobni preživeti dan brez Googla in Fejsiča?
Tretji breg, ki vključuje založnike iger, je modro tiho in čaka na razplet dogodkov. Kar pa ni ustavilo nekaterih novinarjev, da ne bi poročali, kako EA, Sony in Nintendo podpirajo dotični zakon – nakar so čez nekaj dni objavili novo zgodbo, da so podporo umaknili. No, ravno ta tri podjetja so naslovila na ameriško gospodarsko zbornico pismo, v katerem pozivajo k sprejetju zakona, ki bi uredil problem piratstva, vendar ne v obliki, kot je zloglasna SOPA.



Ena največjih kritik, ki letijo na zakon, je, da o njem odločajo ljudje, ki nimajo pojma o internetu. Nanj se spoznajo še manj od Barbosse in Jacka.

Če mislite, da se to nas ne tiče, se motite. Evropski svet je že potrdil dogovor ACTA (Anti-Counterfeit Trade Agreement), ki je podobno rigorozen, le da se ukvarja tudi s ponaredki blagovnih znamk in omogoča preganjanje kršiteljev po vsem svetu. Reč mora iti skozi evropski parlament, zato že potekajo pisarjenja poslancem, naj dogovor zavrnejo.
Najbolj oster odziv na SOPA je logično prišel od ustanovitelja švedske Piratske stranke Ricka Falkvinga, ki je obtožil ameriške zakonodajalce, da želijo z novimi ukrepi sabotirati lokalne in svetovne institucije, ki večinoma uporabljajo programje velikih ameriških firm, kot sta Microsoft in Apple. Na svojem blogu švedski überpirat opozarja, da skušajo ZDA na tak način manipulirati svetovno politiko in gospodarstvo, ki sta pri delu večinoma odvisna od ameriškega softvera. *"Ameriška zakonodaja si je vzela pravico, da sabotira ameriške izdelke in vanje nastavi pasti, s katerimi bo lahko vsiljevala ameriške zakone in gospodarske interese izven svojih meja s tem, da neposredno ovirajo delo administracije drugih držav,"* je zapisal Falkvinge. Čeprav ne krivi neposredno Microsofta in Appla, katerih programi upravljajo večino svetovnih računalnikov, je prepričan, da bi nova zakonodaja ogrožala celo varnost in suverenost ostalih držav. Predlaga pa rešitev pred programskim zavojevanjem ZDA – čimprejšnji preklop podjetij in državnih inštitucij na odprtokodne rešitve, kot je Linux.

Ena kocka, ki vsem zavlada

Po Vojni zvezd, Harryju Potterju, Batmanu, Indiana Jonesu, Spužvi Bobu, Avtomobilih, Piratih s Karibov, Medvedku Puju in še kakem polducatju drugih licenc, s katerimi se je Lego spečal zadnje desetletje, prihaja naposled, dasi z zamudo, še Lego Gospodar prstanov. Danci so šli v španovijo z nosilcem multimedijskih pravic, studijem Warner Bros., in kanijo v prihodnjih letih izkockati vse znamenite lokacije ter prigode Srednjega sveta. S prvimi kompleti iz trilogije bodo štartali junija, med njimi pa bodo Gandalfova kočija, s katero prispe v Šajersko, boj s trolom v Moriji, Helmova soteska in pajkovka Šelob. Ljubitelji smo seveda polni pričakovanj, kajti doslej so bile Prstanove legodivščine v domeni fanovskih kreacij. Nadobudneži so ustvarili mnogokraj, od Barad-Dura in dvometrskega Orthanca, ki ga napadajo bioniclovski Enti, do pravilno nališpanih stričkov ter miniaturnih vinjet (modelčki predpisane ploščine osem krat osem čepkov). Lego je tak kot joški: z njimi se igra mlado in staro.



Lotrovski kompleti bodo razveselili tudi zbiratelje stričkov. Bo Sauronova figurica presegla Vaderjevo? Kakšni bodo hobiti, škratje, orki in Golum?

Druga letošnja noviteta, ki takisto cilja na ljubitelje, so Lego Super Heroes. Čeprav smo že videli plastičnega Batmana in Spider-mana, bodo po novem pod isto streho združeni junaki obeh založb, DC Comics in Marvela, za kar gre Legovim kravatarjem vsa čast. Prve škatle, ki izdejo že ta mesec, bodo DCjeve. V njih bodo Batman v izvirni in črnoviteški podobi, Catwoman, Robin, Two-Face, Bane, Joker, Wonderwoman, Poison Ivy, Superman in Lex. Spomladi sledi Marvelova linija, ki bo prinesla Kapitana Ameriko, Wolverina, Lokija, Hulka, Spider-Mana, Doca Ocka in Ironmana.
Novi seriji bosta imeli širši vpliv, saj bosta za seboj potegnili našo panogo. Proslavljeni razvijalec legoidnih iger Traveller's Tales je že uradno najavil Lego Batman 2: DC Superheroes, ki bo pospremil štart novega Netopirjemoževega filma. V njem bomo prvič zaigrali kot Superman, Zelena leščerba in Osupljiva žena. Takisto so potrjene govorice o lotrovski igri, ki jih bo nedvomno pet, za vsak film po ena.



Vzporedno z 'navadnimi' paketi, torej onimi s standardnimi striclji, bodo izdali še šest večjih zbirateljskih figur najbolj priljubljenih superjunakov.

Grammy za Steva Jobsa
Izguba Steva Jobsa še vedno odmeva in mnogi bi mu tudi po smrti radi izrekli priznanje za življenjsko delo. Posthumno bo zato dobil častno nagrado grammy, najvišje ameriško priznanje v glasbeni industriji. Odločitev so utemeljili z besedami, da je Jobsov prispevek v obliki servisa Itunes in družine ipod povsem spremenil tako kupovanje kot poslušanje glasbe. Z gramofonsko lovoriko za tehnične dosežke, ki so preoblikovali muzikalični svet, so Apple kot prvo računalniško podjetje v zgodovini ovenčali že leta 2002. Slovesna podelitev nagrad bo februarja.



Polovični sony tablet S
"Ne kupujte kazete japanske grupe TDK. Ništa se ne čuje," se je glasil eden od legendarnih jugoslovanskih vicev. Aktualen nasvet pa je: ne kupujte tablice japanske tvrdke Sony, ništa ne radi. Tablet S, v osnovi klasična 9,4-palčna in 3,2-androidna tabla, je po neuradnih kanalih sicer prišla v Slovenijo, a večina servisov tod ne deluje in izdelek je polovičen. Konkretno to velja za štacune z vsebino Music Unlimited, Video Unlimited, Sony Reader, SelectApp in PS Store. Kdaj



bodo trgovine odprle duri za Kranjce, ne zna povedati nihče. Čeprav smo na internetni stranki namignili na test v tej številki, bomo počakali, da pridejo novi modeli drugih proizvajalcev. Povemo pa tole: 500-evrska naprava ima sicer drugačen dizajn, a je plastična in počasna oziroma slabše odzivna od konkurence.

Na Švedskem je deljenje datotek religija



Po več poskusih se je Isaku Gersonu, ustanovitelju Misijonske cerkve kopimizma, končno uspelo registrirati kot uradna, od države priznana religija. Beseda kopimizem izvira iz besedne zveze 'copy me' (kopiraj me), uradna sveta simbola religije pa sta CTRL-C in CTRL-V. Isak, ki je drugače študent filozofije (kaj pa drugega), razlaga, da ne gre za še eno norčevsko sekto, kot je znana Cerkev špagetne pošasti. Zanj in za kopico njegovih pristašev, ki bi jih naj bilo že več kot tri tisoč, je poganjanje torentov in brskanje po trackerjih menda globoka verska izkušnja, registrirali pa so se, ker se bojijo, da bi jih zaradi njihovih prepričanj preganjali. To seveda ne pomeni, da je njihovo početje legalno, upajo pa, da bo zakonodajalec upošteval njihova verovanja ob pripravi novih zakonskih aktov.

JAPONSKA VITALNOST

Sonyjeva dotikabilna ročna drkalica je sredi decembra začela osrečevati poševnooke odjemalce. Case in Raveer preverita, kakšni so bili odzivi onkraj oble in kaj gre od playstation vite pričakovati prihodnji mesec ob evropskem lansiranju.

Prenosnim konzolam se pišejo nelahki časi, saj je igranje na brihtnih telefonih in tablicah na Applovih in androidnih napravah v porastu. Je pa res, da je cenenega smetja na tistih marketih preveč in da gre Nintendu s 3DSom nepričakovano dobro. Zaradi spuščene cene so ga doslej potržili več kot DSa v enakem obdobju, Super Mario 3D Land pa je s pol milijona kosov postal najhitreje prodajan ročni Mario vseh časov. PS vita bo tako prispela na sredino tehtnice, ki se lahko nagne v eno ali drugo smer.

Sonyjevi obeti so veliki, podobno kot mere naprave, ki s 182 x 84 x 19 milimetri in težo dveh iphonov 4S ni sopomenka za žepnost in lahkotno prenosnost. Ključno vprašanje je, ali bo japonski velikan, ki se je s krčevito podporo playstationu 3 in nezavidljivimi poslovnimi rezultati v zadnjih letih precej iztrošil, viti sposoben zagotoviti reden dotok kakovostnih špilov. Obenem pa odpraviti porodne tegobe in omejitve ter prekoračiti 70 milijonov oddanih napravic, pri kateri se je ustavil PSP.

Harakirijev in vrst ni bilo

Japanska otvoritev prodaje 17. decembra ni zabeležila kilometrskih kolon pred štacunami z elektronsko kramo. Od 700.000 vit, ki jih je za lansiranje predvidel Sony, je v prvih dveh dneh kupce našlo 325.000 črnih škatlic. Za primerjavo: ob zagonu so predali petdeset tisoč več 3DSov in tretjino manj PSPjev. Številka je delovala spodbudno, a že v drugem tednu je bil padec brutalen, saj je z vito k blagajnam pristopilo komaj 72.000 samurajev. O pomanjkanju strojčkov ni bilo slišati.

Razloge so analitiki iskali v visoki ceni in (v slogu 3DSa) nenavdušujoči začetni beri špilov. A načeloma so se vsi strinjali, da je hardver nadmočen. Spomnimo: srce vite je štirijedrni procesor ARM cortex A9, ki mu pri izrisovanju pomaga zmogljiv grafični čip. Sistemskega pomnilnika je 512 MB in vizualnega 128, petpalčen zaslon z ločljivostjo 960 x 544 pa je vrste AMOLED, kar pomeni kristalno sliko, neproblematičen vidni kot ter vrhunske barve s črnočrno črno. Najbolj presenetljiva pa je 'živa' po količini nadzornih mehanizmov. Ima kar dvanajst gumbov, od tega en par hrbtnih, dve analogni gobici, zaznavanje nagibanja v vse smeri po vzoru ploščka sixaxis, mikrofon, sprednjo in zadnjo kamero, dotikabilni ekran ter inovativno drgljivo zadnjo stran.



Kazu Hiraiju se v bližnji prihodnosti obeta stolček Sonyjevega vrhovnega šefa. Če bo vita prodajna uspešnica, bo nanj sedel tolikanj prej.

Številne so takisto možnosti, ki se tičejo povezljivosti. Vita bo 22. februarja v Evropi naprodaj v obliki dveh različno omreženih modelov – inačici z wi-fijem, ki bo pod Krnom koštala 249 evrov, ter bolje opremljeni izvedenki za 299 evropskih, ki se bo s Sonyjevo spletno štacuno in drugimi vitaši znala sporazumevati (tudi) po omrežju 3G. Pri tem je govora izključno o podatkovnem prenosu, ne telefoniranju, da ne bi kdo metal stran iphona in obujal spomine na tragični ngagov sidetalking. Kako bo z mobilniško povezovo v Sloveniji, še ni povsem jasno, a ker si je Sony v Evropi za partnerja izbral Vodafone, gre upati, da bo za delovanje zračne vezi poskrbel Simobil. Še ena ekskluzivna pritiklina dražje verzije bo sprejemnik GPS, dočim je modri zob standarden pri obeh modelih.

O možnostih satelitske navigacije z vito Sony zaenkrat molči. Tehničnih ovir ni, zato se zdi samoumevno, da se bodo v bodoče pojavile aplikacije, ki bodo to omogočale. Lokacijski senzor bodo uporabljale nekatere igre, vsestranska povezljivost pa bo ključ do poudarjene socialnosti. Japonski kupci in neučakani uvozniki so že preverili delovanje vitinih servisov, kot sta Near, ki omogoča 'radarsko' iskanje igralcev v bližnji okolici, ter Party, ki nudi čvekanje s prijatelji in organiziranje večigralskih razpaljotk. Kot se spodobi, glede na prve vtise delujejo aplikacije za Facebook, Twitter, Flickr in Skype, kakor tudi pošiljanje s kamerama ustvarjenih fotografij in posnetkov ter razpečevanje tekstovnih sporočil. In navsezadnje spletni brskalnik, ki sicer ne podpira Flasha in spletnega videa po standardu HTML5, a je drugače povsem uporaben. Tako nucnike kot špile bomo zaganjali iz uporabniškega vmesnika z velikimi okroglimi ikonami, ki je podoben androidovemu ter iphonovemu in ne predvideva rabe fizičnih gumbov, le dotikanje. Adijo, XMB.

Sony ne bi bil Sony ...

... če ne bi kot vselej poskrbel za prgišče spornih, le sebi razumljivih (beri: dobičkonosnih) strojnih, softverskih in funkcijskih rešitev. Hrošče, ki so povzročali zmrzovanje, je v veliki meri odpravila takojšnja prva zaplata. Uradno pa je, da bo vito moč spariti samo z enim PSN-računom. Kreacija dodatnega oziroma novega, s katerim bi recimo dostopali do japonske ali ameriške spletne štacune, kot smo vajeni s playstationa 3, naj bi terjala formatiranje podatkovnega medija in vnovično konfiguracijo drkalice, kar ni le nepraktično, marveč kratkomalo debilno in namenjeno zgolj nadzoru s strani Sonyja. Še ena s tem povezana slaba novica je odločitev, da število naprav, na katerih je možna aktivacija v PStoru nabavljenih naslovov ali programčkov, omeji na dve, tako kot po novem velja za PS3 in PSP. Roko na srce je bilo čudno in nesonyjevsko to, da smo plačljive dolpotegljive igre in igrice donedavna lahko delili s kar štirimi prijatelji. A vseeno. Tri bi bilo idealno.



Izgleda že fino, toda držanje vite z eno roko je zaradi teže in zajetnosti onegaja vse prej kot lagodno. Vsaj če gre verjeti Japoncem, ki krpanskih dlani nimajo.



Zaenkrat ni videti, da bi bilo igranje resnejših špilov z radiranjem zaslona in zadnje ploskve hudo sezuvalna izkušnja. V Everybody's Golf, ki je ta hip najbolj prodajana titula, je uporabnejša možnost obračanja kamere z nagibanjem konzole.

Precej hude krvi dalje že povzročajo nove pomnilniške kartice. Igre za PSP, s katerim je vita združljiva, bomo kupovali v nalinijski trgovini, vitine pa tam ali na karticah NVG, ki so zamenjava za ploščke UMD. Pri digitalnem nakupu bomo igro pretočili in jo poganjali z druge vrste kartic, združljivih izključno z vito ('PS vita card'). Sony, pač. Štirigigabajtna bo veljala 20 evrov, za 8 GB verzijo bo treba odšteti 35 apoenov, za 16 GB pa petdeset. Hec je ta, da bo prisotnost bralno-zapisljive pomnilniške kartice v spodnji reži, kamor bomo poleg iger dajali mp3je in druge večpredstavne datoteke, nujno potrebna za delovanje mnogih naslovov, ki si jih bomo privoščili na fizičnem nosilcu, na primer Uncharted: Golden Abyssa. Skratka, izdatnemu razpiranju denarnice ne utečemo.



Črni košček plastike na dnu zgornje slike, ki ga je za velikost nohta na palcu, je vitina pomnilniška kartica. Moduli z igro so večji in sedejo v vrhnjo režo. Zapakirani bodo v manjše devedejske škatle.

Sodili bodo po špilih

No, vita bo ne glede na večnamenskost v prvi vrsti namenjena igranju. V okvirju izpostavljava šest naslovov, ki se nama zdijo zanimivejši. Ob evropskem izidu in v sledečih tednih si jih obetamo skupno kake tri ducate, največ pa bo z obeh starejših playstationovskih sester izvirajočih franšiz in predelanih ter prirejenih titul. Med drugimi **F1 2011**, **Rayman Origins**, **LittleBigPlanet**, **FIFA** (na gol bomo streljali s tapkanjem po drgljivi zadnji plošči), **Virtua Tennis 4: World Tour Edition** (žogico bomo lahko odbijali s potegi po zaslonu), **Hot Shots Golf: World Invitational**, **Ridge Racer**, **Touch My Katamari**, **Ultimate Marvel vs. Capcom 3** in plesni **Michael Jackson: The Experience**. Največ obetata težkokategornika **Uncharted: Golden Abyss** in **Wipeout 2048**, dočim **Resistance: Burning Skies** pride kasneje. Cene se bodo gibale med tridesetimi evri za manjše in petdesetimi za velike naslove.

Iger, ki bi na blazno inovativen način izkoriščale prednjo in zadnjo na dotik občutljivo površino, bo ob izidu komaj kaj. Če veš, kako se šlatanju zaslona streže na mobilnikih, se boš znašel, verjetno pa boš raje uporabljal tradicionalni nadzor z gobicama, kjer bo ta predviden. Dotikabilne kontrole so sicer namenjene predvsem temu, da bi vito posvojili tudi netrdojedrni igralci, in Sony kani napravo po letu 2013 namenoma delati zanimivo za mlajše. A z njimi bi znali kulski izpasti špili, kot je akcijski frp **Ruin**, ki bodo povezovali izkušnjo na viti in playstationu 3, arkadne pogruntavščine, kjer bomo na akcijo vplivali z nagibanjem aparata, in naslovčki iz kategorije 'nadgrajena realnost' (augmented reality). Se pravi tisti umotvori, kjer bo ozadje predstavljala slika, ki jo bomo v realnem času zajemali s kamero, vita pa bo na nanjo izrisovala poligonske spake. V Evropi bodo kupci deležni šestih AR-kartic in kupona za dolpoteg treh igric: Table Fotball, Cliff Diving in Fireworks. Toda vita zna izrisovati tako prefrigano, da kartic sploh ne potrebuješ. Dovolj je le fotografiranje objekta, ki nato oživi v treh dimenzijah. Ostanimo pri viti – življenju do naslednjega meseca, pa bo vse bolj jasno.

ŠESTERICA VITINIH OBETAVNIH

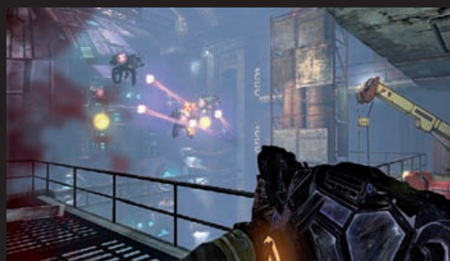
Uncharted: Golden Abyss, Sony, 22. februarja
Zgodba bo umeščena pred prvenec in bo razkrivala prigode Nathana Draka v Srednji Ameriki, kjer bo raziskoval pokol španskih konkvistadorjev izpred štiristo let. Šlo bo za znano zmes tretjeosebnega streljanja, reševanja ugank in plezanja. Tako grafika kot igralnost bosta slična prejšnjim Unchartedom, saj so avtorji ciljali na čimbolj domačo izkušnjo. Predviden je pehar alternativnih nadzornih možnosti – merili bomo lahko z nagibanjem konzole in se premikali z radiranjem zaslona ter hrbtne ploskve.



Escape Plan, Sony, 22. februarja
Nagrada za najbolj izviren naslov gre Escape Planu, plodu bolne domišljije avtorjev krvave jebačine Fat Princess. Da bi omilil brutalnost, bo ta miselno-akcijski špil uporabljal črno-belo grafiko. Dvojec balončkov, ki bosta umirala po tekočem traku in ob tem delala lepe črne freske, bomo mimo kladiv, plamenov, osti in drugih pasti v stranskem pogledu vodili bodisi z nagibanjem vite, bodisi s kretnjami po zaslonu in zadnji ploskvi. Hecneža bosta število smrti ponosno kazala na trebuhu.



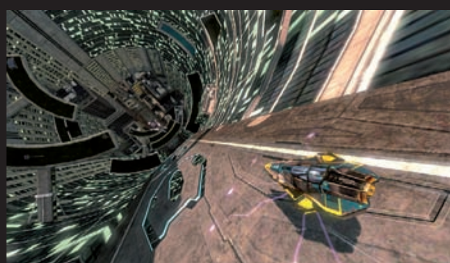
Resistance: Burning Skies, Sony, poleti
Brez prvoosebne streljanke ne gre, zato se lahko v vročih mesecih nadejamo prenosne verzije Odpora. Dogajal se bo v New Yorku, kjer bomo v vlogi gasilca spet darmarili vesoljsko zalego. S curkom in sekiro, seveda. Novost v seriji bo vpeljava skakanja v zaklon in številna nova orožja, ki bodo omogočala napredno rabo konzole. Z nagibanjem vite bomo kukali iz zaklona, z večtočkovnim tacanjem po zaslonu pa označevali in pobijali zobatce. Z lovkami namesto prstov bo vse skupaj tolikanj laže.



Gravity Rush, Sony, 2012
Celično senčena akcijska sekljačina, prepredena s frpjskimi elementi, je zaenkrat najlepši pokazatelj grafičnih zmogljivosti konzole. V vlogi mične mladenke Kat, ki je izgubila spomin, bomo vandrali po razpadajočem svetu in med tepežem nepridipravov sestavljali njeno preteklost. Hakeljc bo v tem, da bo dečva ukrivljala gravitacijo, kar ji bo omogočalo hojo po navpičnih stolpnicah in vratolomne skoke. Zgodba naj ne bi bila tako bizarna in jo bodo podajale lično narisane sekvence v slogu mang.



Wipeout 2048, Sony, 22. februarja
Naslov bo usmeril žaromete na sam začetek antigravitacijskih dirk s futurističnimi bolidi. Te se bodo odvijale sredi mest, saj namenskih poligonov takrat še ni bilo. Za razliko od prejšnjih delov bo poudarjeno bojevanje in ne toliko spretno manevriranje. Da bo špil še bolj ljudski, bo napredovanje odvisno predvsem od uspešnega opravljanja misij, ne toliko od zasedanja prvih mest na dirkah. Tehnološko odličnost špila naznanjata dodelano glasovno ukazovanje in vzkrižno večigralstvo z lastniki Wipeouta HD: Fury za playstation 3.



Ruin, Sony, 2012
Akcijska frpjka, ki zelo spomni na Diabla, bo prvi naslov, ki ga bo moč vzporedno igrati na PS3 in viti. Pohvalno bodo obe verziji prodajali skupaj. Ko se bomo naveličali klanja nesnage v dnevni sobi, bomo shranili položaj in ga po mrežni povezavi prenesli v vito, kjer bomo nadaljevali na avtobusu ali v parku. Okolica bo uničljiva, gradili pa bomo tudi lastne temnice, kamor bomo odlagali dragocene predmete. Shranjena krama bo blagodejno vplivala na naše statistike – a pozor, saj nam jo bodo mogli drugi igralci odtujiti v sklopu posebnih podvigov.



SREBRNO PLATNO VRAČA UDAREC 2012

Kriza gor ali dol, stroji holivudske tovarne sanj bodo v novem letu obratovali s polno paro. Case prebrska seznam prihajajočih filmskih zanimivosti in izlušči tiste, ki bodo za bralstvo fabovitega magazina izdatno zanimive.

Minulo leto se v anale filmske industrije ni zapisalo kot presežno. Ravno nasprotno, saj so kinematografi v Združenih državah v primerjavi s prejšnjo godino zabeležili petodstotni padec dobička. In to navzlic v povprečju višjim cenam vstopnic na rovaš davka, ki ga od gledalcev na vseh zemljepisnih širinah terja ogled predstav v stereoskopski tehniki.

Število filmov s pripono 3D je lani občutno naraslo, vendar je roko na denarnico težko izpostaviti eno samo titulo, ki je po tej plati navdušila pol toliko kot dve leti nazaj pionirski Avatar. Po vizualni plati (in ničemer drugem!) smo si zapomnili Transformers: Dark of the Moon ter nekatere risanke z zajetim proračunom, kot sta Kung Fu Panda 2 in Cars 2, kjer podobe še posebej rade skačejo iz platna. Drugače pa filmov, koder bi bil ogled globinske različice hudo priporočljiv ali nujen, ni bilo na spregled. A trend ne bo jenjal, saj se bodo cineasti po filme, ki bodo postali bogatejši za tretjo dimenzijo, odpravljali celo v preteklost. Februarja bo v kino prilomastila globinska inačica **Star Wars: Episode I 3D**, aprila ji bo sledil **Titanic 3D**. James Cameron bi rad Avatarju 2 in 3 zagotovil tako rekoč neomejen proračun ...

Prometheus

Ni skrivnost, da se je Ridley Scott namenil posneti dva preddela Aliena, ZF-klasike iz leta 1979, ki ga je skupaj z Blade Runnerjem izstrelila na filmski Olimp. Studio Fox je zaenkrat odobril samo enega in še to takega, ki mora biti primeren za nepolnoletno ruljo. Zato bo **Prometej** v marsikaterem pogledu kompromisen, čeprav režiser zagotavlja, da je njegova začetna vizija ostala takorekoč nedotaknjena. O tem, ali bo film pravi prekvel, vnovični zagon ali znanstvenofantastična srhljivka, postavljena v isto vesolje kot originalni Osmi potnik, se bodo mnenja kresala 7. junija, ko se ima reč pojaviti v naših kinodvoranah. A točna definicija niti ni važna, saj je celokupna slika, ki jo je moč sestaviti na podlagi vzdušne prikolice in raznoraznih namigov, dovolj nazorna. Vemo, da je Ridleyju pri dizajnu vnovič pomagal švicarski temačnež H. R. Giger, ki je pred tridesetimi leti osnoval toksičnega zobatca ... da je podjetje, ki organizira ekspedicijo na oddaljen planet, kjer bo posadka iskala indice o izvoru človeške vrste, taisti Weyland-Yutani iz Alienov ... da bo Cherlize Theron nastopila v vlogi korporativne zastopnice, Noomi Rapace kot arheologinja in Michael Fassbender kot android, dočim bo Idrisu Elbi zaupana vloga kapetana znanstvenega vesoljnega plovila ... da bodo raziskovalci naleteli na enega ali več predstavnikov starodavne rase (space jockey), ki je pred tisočletji prva podlegla slinastim stvorom in jih vidimo na začetku izvirnika ... da kanistri, ki krasijo filmski poster in so simetrično razvrščeni pred ogromnim kipom, nedvoumno spominjajo na alienska jajca ... in da bo šlo v vsakem primeru nekaj zelo, zelo narobe.

Prizori, ki jih je razkril napovedni filmček, so mokre sanje vsakega pravovernega geeka. Računalniški učinki v Prometeju kakopak ne bodo izostali, saj vesoljska narava filma to zahteva. Se pa pri njih rabi bojda močno brzdajo in raje uporabljajo starošolske scenske trike, da bi akcijski kadri, ki jih očividno ne bo malo, izpadli verodostojno.

Film bo 3D, saj ga britanski cineast zajema stereoskopsko, v kar bojda močno verjame. S proračunom, ki se giblje med stotimi in sto petdesetimi milijoni dolarjev, bi Ridley rad konkuriral kolegu Jamesu Cameronu, ki je z Avatarjem in krasno Pandoro postavil nov standard vizualne odličnosti. Njegove besede, ne naše. Naj se mu pozlatijo skupaj s filmom, ki ga pričakujemo s trdimi.

Pri blagajni

Preteklo dvanajstmesečje je minilo v znamenju ziheraških nadaljevanj, zato lestvica desetih svetovno najuspešnejših naslovov ni pretresljiva. Na prvo mesto se je z milijardo in tristo milijoni dolarjev zasidral zaključni del sage o Harryju Potterju, dvesto milijonov manj so zaslužili Bayevi gobcajoči transformerski roboti in milijardno mejo so za las prebili še Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides. Pretepaški panda je z novo dogodivščino zasedel četrto mesto (665 milijonov $), vampirsko-žajfasti Breaking Dawn Part 1 peto (657 mil. $), testosteronski Fast 5 pa šesto (626 mil. $). Za njimi so se zvrstili komedija The Hangover 2 in kar tri animirana čuda – Smrkci, Cars 2 ter Rio. Risanke so se torej odrezale zelo dobro, odštevši porazni Disneyjev Mars Needs Moms, ki se je vpisal na peto mesto največjih filmskih polomij vseh časov.

V Sloveniji se je obisk kinodvoran nekoliko povečal, za kar se imajo distributerji zahvaliti številnim družinskim in priljudnim filmom. Daleč največ gledalcev so iz čumnat zvabili Smrkci (206.000), ki so v naših logih sila priljubljeni. Polovico te kvote so dosegli Pirati s Karibov. Nekaj manj kot sto tisoč filmoljubov je možgane izključilo ob vragolijah Rowana Atkinsona v Johnnyju Englishu 2, Prekrokani noči 2 in drugem Kung Fu Pandi, sledili so Harry Potter, Avtomobili 2, Hitri in drzni 5, Rio ter Zlatolaska, s katero se je pozabavalo 65.000 duš. Omembe vrednih slovenskih filmov v lanskem letu nismo dočakali, kar pove marsikaj o stanju sedme umetnosti pod Triglavom. Pisma sv. Nikolaju so namreč poljska :).

Kaj pa letos? Zastavonoši težkokategornikov bosta **Hobit** in **Prometej**, ZFja ter fantazijskih, akcijskih in animiranih umotvorov, ki jih Jokerjevci najbolj čislamo, pa bo na pretek. Kar nekaj velikih naslovov bo sicer zgrešilo 2012., recimo ponovni zagon **Supermana**, ki ga bo poleti drugo leto uprizoril britanski lepotec Henry Cavill (Nesmrtni, serija Tudorji). V prihodnje dvanajstmesečje so zdrknili tudi **Iron Man 3**, **Star Trek 2**, **Fast & Furious 6** (menimo, da bi se morali odvijati v Evropi, konkretno kar na nemških avtocestah) ter dva Pixarjeva umotvora – **Planes**, ki bo odvrtek Cars, ter **Monsters University**, ki bo preddel Pošasti iz omare. Veliko bo takisto komedij, ki jih na teh straneh ne omenjamo, ker si s predhodnim znanjem pri njih ni moč dosti pomagati. Namensko smo izpustili tudi težke drame, kakršni bosta Di Capriovi **J. Edgar** (marca) in **The Great Gatsby** (decembra) ter Spielbergov **Lincoln** (konec leta). Če bodo kaj prida, se jim bomo v slikosuku posvetili sproti. Zdaj pa je že čas, da se lotimo seciranja ostalih.

Rešimoži, na pomoč!

Bera spektaklov, ki izhajajo iz stripov, risank in špilov, bo spet polna. Prednjačili bodo zopet Marvelovi superjunaki, začenši februarja, ko se ima pojaviti **Ghost Rider: Spirit of Vengeance**. Prvenca se drži glas, da je bil beden in neuspešen, a velja le prvo. Nicolasu Cagu nekako vedno uspe poravnati račune, tokrat pa bo kot zloglasni motorist iz pekla, ki ga v stripovski obliki pri nas pozna malokdo, križaril po vzhodni Evropi. Tam bo po naročilu skrivnostne sekte varoval dečka, kateremu bo za petami hudič, in se skušal sprijazniti s svojim koščenim drugim jazom. Temnopolti Idris Elba (serija Luther, Prometheus) bo nastopil kot slaboriten menih, pričakovati pa gre veliko cestnih zasledovanj ter ognjevitih spopadov dvojca s peklenskimi kanaljami in zlodejem osebno. S sivimi celicami na off bo reč nemara celo prebavljiva.

Precej več si Marvel obeta od **The Avengers**, v katerem bodo pod mentorstvom Nicka Furyja (Samuel L.


Ghost Rider: Spirit of Vengeance


The Avengers


The Amazing Spider-Man


Men in Black 3


G. I. Joe: Retaliation


Wrath of the Titans

Jackson) moči združili Iron Man, Captain America, Thor, Hulk ter manj znani Marvelovi silaki. Scenarij in režijo so zaupali Jossu Whedonu, očetu morilke vampirjev Buffy, ki ima za tale superherojski 'all-star' jasno vizijo. V ospredju bosta darmar in eksplozije, ki jih bo potenciralo zoperstavljanje druščine nordijskemu bogu Lokiju, ki bi rad – kaj pa drugega – zavladal svetu. V ozadju bodo medsebojni spori rešimožev s težkimi karakterji, ki bodo morali za dobro našega planetka čimprej najti skupen jezik. Najmanj se bosta marala pravomoški Kapetan Amerika (Chris Evans) in frajerski Iron Man (Robert Downey Jr.). Res škoda, da je Edward Norton odklonil nastop, zaradi česar so morali za vlogo Bruca Bannerja / Hulka poiskati novega igralca, Marka Ruffala. Maja, v 3D.

Slaba dva meseca kasneje bo na sporedu tretji izdelek priznane striparske hiše, **The Amazing Spider-Man**. Kot zanimivost velja omeniti, da bo ta predvidoma zadnji Marvelov film, ki ne bo Disneyjev. Slednji si je namreč risarje herojev v pajkicah lani prisvojil za okrogle štiri milijade dolarjev. Kakorkoli že, zvezda novega začetka pajčje franšize bo Andrew Garfield, ton pa naj bi bil precej zamorjen, dosti bolj od Raimijevih Spideyjev. Upajmo, da vseeno ne preveč, saj so lahkomiselnost in zabeljene izjave Petra Parkerja v crtičih in risankah legendarne. Res pa je, da bomo (spet) spremljali genezo Pajkomoža v problematičnem srednješolskem obdobju, zato gre muhavost junaka vzeti v zakup. Ljubezenski interes Gwen Stacy bo uprizorila Emma Stone, Rhys Ifans pa se bo proslavil kot glavni negativec Dr. Curt Connors iliti The Lizard. Režiral bo Mark Webb, ki so ga najbrž izbrali na podlagi priimka – obljubljа, da bomo med vzdušnimi prvoosebnimi sekvencami, v katerih bo Spidey plezal po stolpnicah Manhattana, od vsega dobrega padali vznak. Hja, morda, toda po prikolici sodeč je računalniško poreklo teh kadrov preveč očitno.

Konkurenčna stripovska kovačija DC Comics bo udarec skušala vrniti s tretjim **Batmanom, The Dark Knight Rises**. To bo resnobni Šišmiš, kot smo jih od Nolana že vajeni, in moral bo biti res nekaj posebnega, da bo zasenčil Temnega viteza, ki je navdušil z Jokerjem in v Warnerjevo blagajno prinesel okroglo milijardo dolarjev. V Gotham City, kjer se bo okoli Netopirmoža tokrat svaljkala Catwoman (Anne Hathaway), se bomo vrnili osem let po dogodkih iz sredinskega dela. Glavni zlobnež ne bo Riddler, kot se je šušljalo pred časom, marveč fizkulturnik Bane (Tom Hardy, v pretepaškem filmu Warrior je bil mlajši brat). Za poudarjeno mišičastega negativca se je Nolan odločil nalašč, saj bo ena od poant ta, da bo Bats končno naletel na nasprotnika, ki ga bo telesno presegel. Bane je odraščal v zaporu in je (edini) lik, ki je alter egu Bruca Wayna v stripu dobesedno zlomil hrbet. Da z njim ni heca, se bomo lahko prepričali 26. julija.

Predtem si bomo v dvoranah mogli ogledati še dve nadaljevanji s silaki, ki so po izvoru stripovski ali risankasti. Maja si bo Will Smith v **Men in Black 3** po desetih letih znova nadel gvant galaktičnega agenta ter se na sled izginulega sodelavca, Agenta K (Tommy Lee Jones), podal v šestdeseta leta prejšnjega stoletja. Modela bosta naletela na novo aliensko zaroto, nosila raybanke, zbijala šale na račun hecnih nezemljanov in vsepovprek bliskala s čarobno paličico. Klasika, a kdo ve, če v dobrem ali slabem smislu.

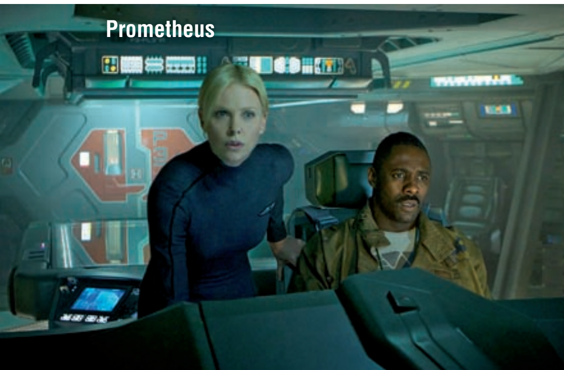
Čisto drugače bo v junijskem **G. I. Joe: Retaliation**, kjer bodo pripadniki elitnega vojaškega oddelka padli v nemilost ameriške javnosti in se za nastalo situacijo bučno maščevali zlobni organizaciji Cobra, ki bo vse skupaj zakuhala. Bum-tresk-kačing akcijada bo tole, tako kot prvi del, ki je bil presenetljivo zabaven. Zahvaljujoč se novima pripadnikoma dobrih fantov, Brucu Willisu in Dwaynu 'The Rock' Johnsonu, bi moral biti tak tudi sekvel.

Septembra pa bomo na svoj račun končno prišli igralci, saj takrat izide **Resident Evil: Retribution**. Jim ni in ni konca! Na direktorskem stolčku bo kot vselej sedel Paul W. S. Anderson, soproga Milica Jovović pa bo pri klanju virusnih prikazni, ki naj bi jih to pot navdihnili gibčnejši zombaklji iz Resident Evila 4, pomoč poiskala pri številnih likih iz špilov. Uzrli bomo vsaj Jill Valentine, Leona Kennedyja in Ado Wong, vrnila pa se bo tudi seksi mačka Michelle Rodriguez. Ki bo zagotovo umrla. Kdaj pa ne?

Velikani, princese, vampirji

Kolosale, ki bi popisovali prelomne dogodke iz zgodovine, bomo letos iskali s povečevalno lupo in jih našli ne. Bo pa tolikanj bolj polna sekcija z mitološkimi, pravljičnimi in fantazijskimi filmi. **Wrath of the Titans** pride marca in bo nadaljevanje, jasno, Clash of the Titans, ki je bil zanič. Zevsov pankrt Perzej se bo desetletje po tistem, ko je premagal strašnega krakena, hočeš nočeš prisiljen vmešati v bitko med bogovi z Olimpa in titani, ki jih bo vodil Kratos, ups, Kronos. Spremljanje spektakularnih spopadov junaka s starogrškimi bitji nam ne uteče, slaba pa je vest, da bodo globinskost filmu spet vrinili na silo, v postprodukciji. Novi scenarist zagotavlja, da so vse prizore zastavili s stereoskopijo v mislih, ampak ... No, kdo ve, nemara bo reč še kar v redu.

Velikani bodo takisto zasedali središče pozornosti v **Jack the Giant Killer**, ki pri nas štarta 21. junija. Režiser Bryan Singer, ki se je podpisal pod X-Mene in Superman Returns, nam kani postreči s pravljico o kmečkemu fantinu, zatreskanem v princeso, ki nehote odpre prehod do domovine gigantov in s tem vno-

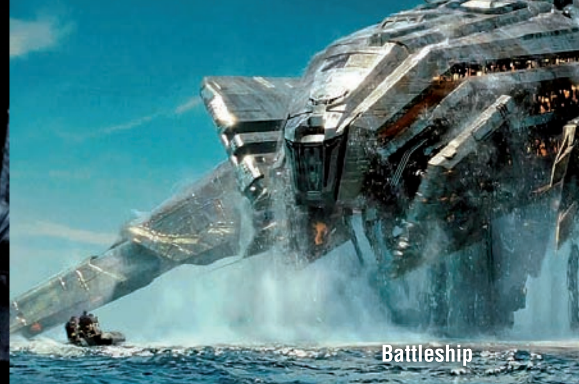

Prometheus


The Dark Knight Rises


Jack the Giant Killer


John Carter


Underworld: Awakening


Battleship


Snow White and the Huntsman


The Hunger Games


James Bond 007: Skyfall


Mirror Mirror

vič zaneti starodavno vojno. Mlademu Jacku, Nicholasu Houltu, bo pri reševanju najdražje in dežele na pomoč priskočil vodja kraljeve garde Elmont, Ewan McGregor.
Poprej se bomo marca selili na Mars, ki bo prizorišče **Johna Carterja**. Film se bo naslanjal na staro knjižno serijo pisatelja Edgarja Rica Burroughsa, ki si je med drugim izmislil Tarzana. Mars je v njegovi domišljiji umirajoč planet, kjer se za golo preživetje bori več narodov in kamor z Zemlje neznanokako zanese bivšega konfederacijskega vojaka Johna Carterja (Taylor Kitsch, Gambit iz Wolverina). Presunjen od čudes in visoke tehnologije tujega okolja se Jack nalik soimenjaku s Pandore odloči pomagati tamkajšnjim prebivalcem, ki trpijo za pomanjkanjem zraka in vode. Pri tem se zaljubi v plemiško domačinko in se zaplete v spor, ki se zdi veliko večji od njega samega ... Jeste, Avatar za 2012 bo to, vključno s 3Djem.
Vrnimo se k bolj ljudskim zadevščinam. Do poletja se bosta v kinih zvrstili kar dve Sneguljčici. **Mirror Mirror** bo napol parodija, napol burleska, namenjena mlajšim. Bledolični Snow White (Lily Collins) bo sredi marca ponagajala z vsemi žavbami namazana, sarkastična in presenetljivo samoironična 'zlobna' kraljica (Julia Roberts). Precej bolj resno pa se bo jemala tista iz **Show White and the Huntsman**, ki bo na sporedu začetkom junija. Ko smo izvedeli, da bo okrutni carici, ki jo bo upodobila Charlize Theron, za titulo najlepše v pravljični deželi konkurirala Kristen Stewart, smo najprej pomislili na absurdno komedijo. A očitno mislijo zares. Fabula se bo do neke točke držala uradne, nakar bo zavila po svoje. Lovec Erik (Chris Hemsworth, Thor) se bo Sneguljčice usmilil in jo vzel pod svoje krilo, nakar bo le-ta proti kraljici sprožila ljudsko vstajo.
Kristen, ki je po izraznosti frisa zaenkrat poravnana s Keanujem Reevesom, si je med vadbenim mečevanjem v Snow White z enim od sedmih palčkov kar konkretno poškodovala nogo. A ne dovolj, da novembra ne bi mogla nastopiti v drugi polovici **Twilighta: Breaking Dawn**. O finalnem delu te vampirsko-volkodlaške telenovele pristaši knjižne serije veste že vse, dočim je za mirnost duha nas ostalih razen Navi bolje, če ostanemo nevedni.

Heroji z atributi

Na svoj račun bomo letos prišli ljubitelji akcijskih junakov, ki najprej streljajo in šele nato sprašujejo. O tem, da ima Sylvester Stallone v peči **Expendables 2**, čivkajo že vrabci. Avgusta bodo pred isto kamero stopili, reci in piši, Stallone, Schwarzenegger, Statham, Lundgren, Willis, Li, Hemsworth, Van Damme in Norris, ki se lahko edini podpiše na zvočni zid. Veterani se bodo po brutalnem umoru kompanjona podali na maščevalni pohod in razčefukali diktatorja, ki bo medtem ugrabil hčerko padlega tovariša. Kar je tako mimogrede zaplet vsake druge akcijade iz osemdesetih, hihi. In Renegade Ops.
Daniel Craig se bo novembra po daljšem premoru vrnil kot agent 007. **Skyfall** snemajo v Londonu, na Škotskem, v Šanghaju in v Turčiji, dočim je scenarij, ki ne bo črpal iz novel Iana Fleminga, pomagal spesniti John Logan, ki nam je dal Gladiatorja in Aviatorja. Nova bondobaba je Berenice Marlohe, ki ima malce kvadratasto čeljust, a je drugače slastna, antagonist pa španski šarmer Javier Bardem. O štoriji je zaenkrat znanega malo. Ve se, da bo James prišel na - vzkriž s šefico M (Judie Dench), nakar bo moral poiskati in eliminirati nepridiprave, ki se bodo lotili članov obveščevalne službe MI6.
Avgusta nas čaka obuditev še ene častitljive špijonske serije. **The Bourne Legacy** se bo ubadal s posledicami Jasonovih dejanj iz izvirne trilogije, vendar z njo ne bo imel dosti zveze, saj bo igralska zasedba nova. Agenta Aarona Crossa bo igral Jeremy Renner (The Hurt Locker, Mission Impossible 4), od njem bosta Rachel Weisz in Edward Norton. Nadejamo se lahko tresoče kamere, zarote v zaroti in opasnih pretepaških koreografij. Se pravi Bourna, kot ga imamo radi.
Pomnite davni **Total Recall** iz leta 1990, v katerem jo Švarci pred zasledovalci podurha na Mars in se pridruži upornikom, ki kljubujejo megakorporaciji? Če ne, vam bo spomin osvežil rimejk, ki bo v glavnih vlogah gostil Colina Farrella (Alexander, Miami Vice), Bryana Cranstona (serija Breaking Bad) in Kate Beckinsale (Underworld). Če gre verjeti producentu Nealu Moritzu, bo zgodba precej bolj kot izvirnik spoštovala povest Philipa K. Dicka 'We Can Remember It for You Wholesale', ki jo je navdihnila. V njej si protagonist, ki si ne more privoščiti dopustovanja na rdečem planetu, da vsaditi vesele spomine, v katerih na Marsu živi vznemirljivo življenje tajnega agenta. A mešetarjenje po možganih razkrije, da Douglas Quail dejansko je morilski agent pod krinko, kar pripelje do vrste akcijskih kolobocij. Film pričakujemo avgusta.
Ko že omenjamo Kate Beckinsale in da nas ne bo kdo obtožil šovinizma – čez štiri dni bodo začeli predvajati **Underworld: Awakening**, v katerem se bo vampirka Selena v oprijetem usnjenem kostumu borila za preživetje, saj bodo krvosese in likane po hudem preobratu zdaj plenili običajni ljudje. Žensko junakinjo pa bo imel tudi **The Hunger Games**, ki je v tujini precejšnja knjižna uspešnica. V postapokaliptični Ameriki oblasti organizirajo brutalno oddajo, v kateri se do zadnje kaplje krvi pomerita dva ducata najstnikov, nakar zmagovalec domov odnese čast in doživljenjsko zalogo živeža. Do ideje je pisateljica Suzanne Col-


The Expandables 2


Total Recall


The Pirates!


The Lorax


Brave


Madagascar 3

lins prišla, ko je na kavču pretikala med posnetki iraške vojne in naključnim resničnostnim šovom. Katinss Everdeen (Jennifer Lawrence, Winter's Bone) se bo nad sovrstnike spravila z lokom, fane pa najbolj skrbi rating PG-13, saj je literarna inačica bojda izredno krvava. Če se bo film dobro odrezal, nas čaka več nadaljevanj. Prvi del bo na sporedu marca.

Poglejmo še zadevščini, kjer se bo skupina neustrašnih junakov borila proti alienskim okupatorjem. V **Battleshipu**, ki ga bo režiral Peter Berg, bodo zlikovci prišli iz morskih globočin in jih bodo zaustavljali člani ameriške mornarice, med katerimi bomo uzrli Liama Neesona ter, um, Rihanno. Ta ZF-spektakel bo v kino zavil maja, sorodni **The Darkest Hour** pa bo med nami že prej, 15. marca. Na malce manj razbijaški način se bo bavil s prigodami petih prijateljev (ne, ne tistih), ki jih v Moskvi preseneti alienska invazija. Oba bosta na voljo tudi v globinski izvedenki.

Gibčne sličice

Za konec se ustavimo pri animirankah za staro in mlado. Domala vse bodo v 3D, med prvimi, ki se bodo pojavile v naših krajih, pa bo **The Lorax**. Šlo bo za hecno fabulo z okoljevarstvenim pridihom, v kateri bo poba Ted (oglasil ga bo Zac Efron) v svetu, kjer je vse razen ljudi umetno, skušal zasaditi pravo drevo. Najprej bo moral poiskati seme, pri čemer se bo srečal s starim nergačem (Ed Helms) in zgodbami o pravljičnem (resničnem?) bitju Loraxu. Slednjemu bo glasilke posodil večni Danny DeVito.

Naslednji na vrsti bo junijski **Brave**. V njem bomo spremljali geste vihrave keltske princese Meride, ki se bo uprla tradiciji, ki veli, da se mora punčara vesti kot dama in se poročiti z zmagovalcem turnirja v lokostrelstvu. Stvari se bodo zapletle, ko bo Meridino kljubovanje družbenim normam nad deželo priklicalo prekletstvo, kraljična pa bo morala zbrati pogum, da bo šibo božjo preklicala, preden bo prepozno. Sliši se nemara bolj resno, kot bo, saj kopica smešnih nezgod ne bo izostala. Brave bo sicer prvi Pixarjev celovečerec z ženskim likom v glavni vlogi.

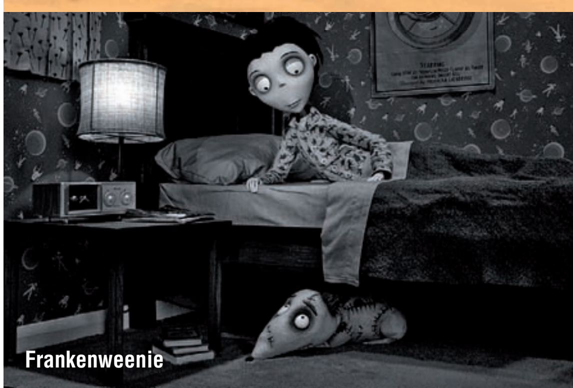
Animacijski studiji vedo, da z nadaljevanji najmanj tvegajo, zato poleti prihajata **Madagascar 3** (junija) in **Ice Age: Continental Drift** (julija). V prvem se bodo lev, zebra, žirafa in povodni konj (ter pingvini) v Evropi priključili potujočemu cirkusu in se skušali vrniti v newyorški živalski vrt, pri čemer jih bo ovirala permanentno namrščena francoska policistka. V drugem pa se bodo sabljastozoba veverica, ki še vedno išče bajeslovni zlati želod, in ostali praživalski junaki srečali s piratsko posadko, od katere bomo morali pobegniti. Kvarnik: tokrat bo svojo boljšo polovico našel smilodon Diego. Preživečeno? Aha.

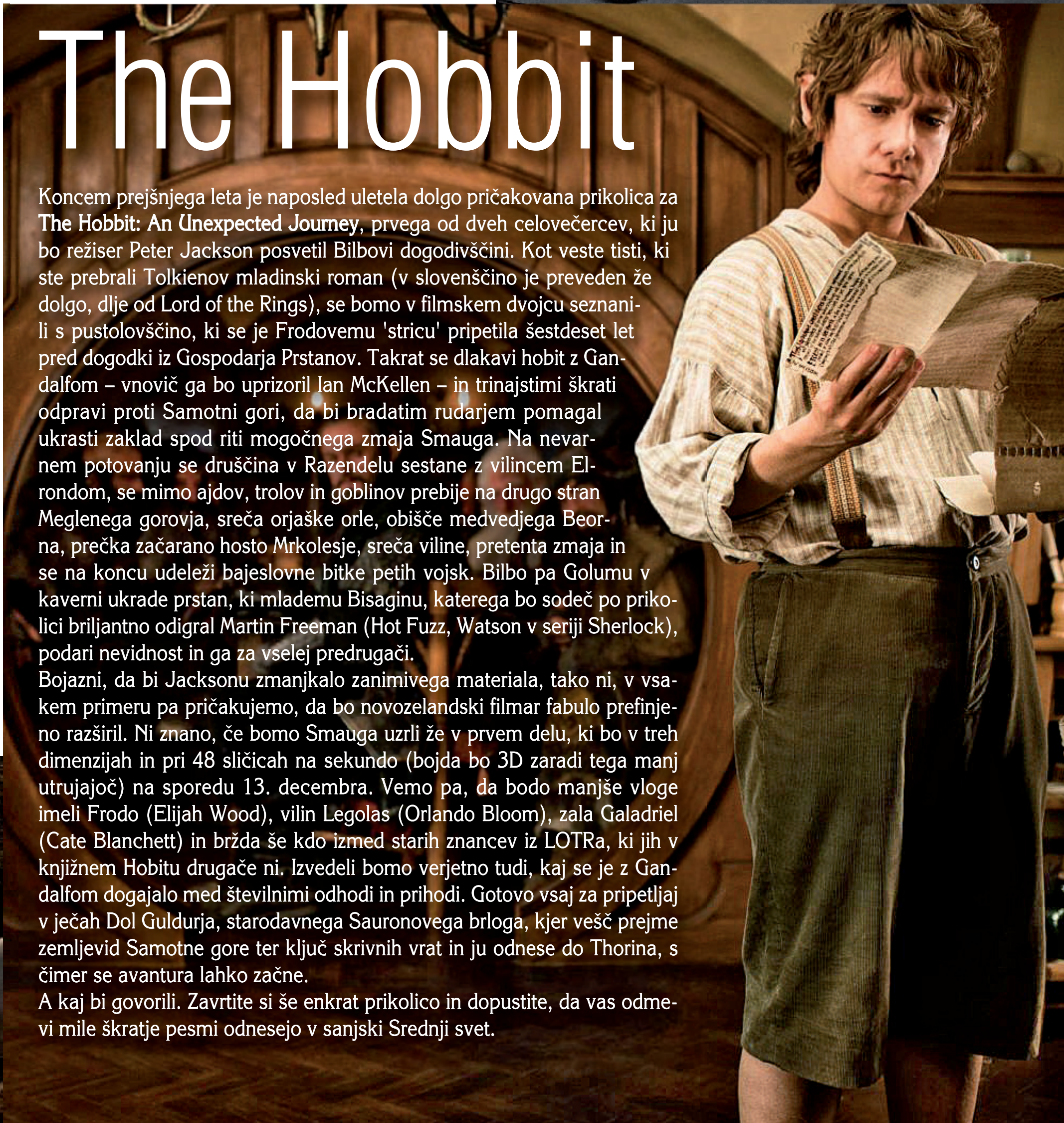
Piš svežine bo nemara prinesel **Frankenweenie**. Tim Burton ga bo posnel s tehniko stop-motion, šlo pa bo za animirano obuditev istoimenskega režiserjevega kratkega filma iz leta 1984, v katerem deček v prometni nesreči izgubi najboljšega prijatelja – psa ter ga oživi s pomočjo znanosti in škratov elektronov. Po Corpse Bride bo to še ena burtonska kreacija, kjer se bosta mešali morbidnost in hecnost. Oktobra.

Avtorji Chicken Runa in Wallaca & Gromita dokončujejo **The Pirates! Band of Misfits**, v katerem bodo nastopali, uganili ste, gusarji. Nesrečni kapetan, ki si bo glas izposodil pri Hughu Grantu, bo z zvesto, a nesposobno posadko tekmoval proti sovražnemu morjeplovcu Blacku Bellamyju in gusarki Cutlass Liz (Salma Hayek). Zmagovalec bo osvojil titulo pirata leta. Po hecni prikolici sodeč bo šlo fotkanje plastelinastih lutk, močno potrpto z računalniško grafiko oziroma animacijo.

Kaj še? Septembra pride smešni **Hotel Transylvania**, kjer se bo podjetniški Dracula vodil letovišč in imel težave s hčerko. Novembra pa DreamWorksov **Rise of the Guardians**, o katerem je zaenkrat znano le, da bodo v njem moči združili liki iz različnih pravljic in se zoperstavili zlobnežu, ki se bo nameril svet spraviti v večno temo. Vse kaže, da bodo imeli naši gledalni aparatusi tudi letos bore malo časa za odpočitek.


Ice Age: Continental Drift


Frankenweenie



The Hobbit

Koncem prejšnjega leta je naposled uletela dolgo pričakovana prikolica za **The Hobbit: An Unexpected Journey**, prvega od dveh celovečercev, ki ju bo režiser Peter Jackson posvetil Bilbovi dogodivščini. Kot veste tisti, ki ste prebrali Tolkienov mladinski roman (v slovenščino je preveden že dolgo, dlje od Lord of the Rings), se bomo v filmskem dvojcu seznanili s pustolovščino, ki se je Frodovemu 'stricu' pripetila šestdeset let pred dogodki iz Gospodarja Prstanov. Takrat se dlakavi hobit z Gandalfom – vnovič ga bo uprizoril Ian McKellen – in trinajstimi škrati odpravi proti Samotni gori, da bi bradatim rudarjem pomagal ukrasti zaklad spod riti mogočnega zmaja Smauga. Na nevarnem potovanju se druščina v Razendelu sestane z vilincem Elrondom, se mimo ajdov, trolov in goblinov prebije na drugo stran Meglenega gorovja, sreča orjaške orle, obišče medvedjega Beorna, prečka začarano hosto Mrkolesje, sreča viline, pretenta zmaja in se na koncu udeleži bajeslovne bitke petih vojsk. Bilbo pa Golumu v kaverni ukrade prstan, ki mlademu Bisaginu, katerega bo sodeč po prikolici briljantno odigral Martin Freeman (Hot Fuzz, Watson v seriji Sherlock), podari nevidnost in ga za vselej predrugači.

Bojazni, da bi Jacksonu zmanjkalo zanimivega materiala, tako ni, v vsakem primeru pa pričakujemo, da bo novozelandski filmar fabulo prefinjeno razširil. Ni znano, če bomo Smauga uzrli že v prvem delu, ki bo v treh dimenzijah in pri 48 sličicah na sekundo (bojda bo 3D zaradi tega manj utrujajoč) na sporedu 13. decembra. Vemo pa, da bodo manjše vloge imeli Frodo (Elijah Wood), vilin Legolas (Orlando Bloom), zala Galadriel (Cate Blanchett) in bržda še kdo izmed starih znancev iz LOTRa, ki jih v knjižnem Hobitu drugače ni. Izvedeli bomo verjetno tudi, kaj se je z Gandalfom dogajalo med številnimi odhodi in prihodi. Gotovo vsaj za pripetljaj v ječah Dol Guldurja, starodavnega Sauronovega brloga, kjer vešč prejme zemljevid Samotne gore ter ključ skrivnih vrat in ju odnese do Thorina, s čimer se avantura lahko začne.

A kaj bi govorili. Zavrtite si še enkrat prikolico in dopustite, da vas odmevi mile škratje pesmi odnesejo v sanjski Srednji svet.


The Hobbit: An Unexpected Journey

naj igre MMXI

NA RAMENIH VELIKANOV

Replikant Roy Batty (Rutger Hauer) v kultnem, ljubiteljem iger dobro znanem znanstvenofantastičnem filmu Blade Runner – Iztrebljevalec (1982) z glasom in obrazom zen modreca pravi: "Videl sem stvari, ki jih vi, ljudje, ne bi verjeli." Do kože premočeni Deckard (Harrison Ford) je pri tem tiho in ga zgolj gleda kot tele v nova vrata, strahujoč, da ga bo nečlovek zdaj zdaj fental. A če bi bil v njegovi koži jaz, Sneti, bi znal Hauerjevemu mučeniškemu liku nasprotovati z marsičim iz minulega, pestrega igralskega leta, po katerem se na prihodnjih straneh v skladu z januarsko tradicijo oziram skupaj s cenjenimi tovariši in ljubo tovarišico iz Joker Cream Teama. On je že res izkusil goreče ladje pri Orionu in lesketajoče se C-žarke v temi ob Tannhäuserjevih vratih. Jaz pa ...

... sem v kinectovem Child of Eden z mahanjem stoje razpošiljal izstrelke proti lučkastemu sinjemu kitu, ki je plul po vsemirju. William Gibson bi crknil od fovšije ...
... sem se ob Portalu 2 po dolgem času v kaki igri zopet prav od srca narežal ...
... sem se v Dark Souls nad smrtnjaško močvaro spopadel s prosojnim metuljem, vilinski sopran pa me je tako zazibal v občutek lažne varnosti, da nisem niti videl smrtonosnega napada ...
... sem sredi noči vreščal kot majhna punčka po tistem, ko sem prisostvoval razstavljanju človeške glave v Dead Space 2 ...
... sem z igranjem Super Street Fighterja 4: Arcade Edition spoznal več fejst ljudi kot s flašo cvička v roki ...
... sem podoživel vsaj tri otroške travme ob The Binding of Isaac.

"Ena prvih bitk v Shogunu 2. Močno približam pogled, pričakujoč nerodno in smešno mikastenje samurajskih možicljev. Toda dva od njih se zapleteta v debelo minuto trajajoč dvoboj s kopico elegantnih udarcev. Še nekaj časa sem samo strmel." -Aggressor

"Ob prelestnem Witcherju 2 sem se znova spomnil, čemu zahodnjaške frpje, v katerih je gonilo močna zgodba, čislam nad vsemi ostalimi zvrstmi." -Case

"Najbolj svež je spomin na prve zmajevske prelete in plamenomete v Skyrimu. Resda sem imel strelic obilo, zmajevo telo pa ni bilo oklepljeno z dragulji, a sem se vseeno počutil kot Bard iz Esgarotha, ki napenja svoj veliki lok iz tisovine in išče ranljivo mesto na vampu pošasti, kamor bo izstrelil poslednjo puščico. Neliterarno izobraženi boste morali za filmsko štorijo o Bardu počakati do decembra 2013." -LordFebo

"Pri Stackingovih babuškah nisem pričakovala, da se bo prdelo in rigalo kot na vaji trobilnega sestava. Plinski vetrič ni bil samo smešen, ampak je istočasno prepihal misli." -Navi

"Devet pobitih nasprotnikov v World of Tanks. Pomoje sem toliko adrenalina dobil samo takrat, ko sem izgubil nedolžnost." -Lepi Šime (mn3njalnik)

"tko en fajt v novi doti, ko ns pr spodni runi dobijo, se fajtamo, dobim 2 killa, rhasta pa pudge glih umreta, pol se pa blinkam na cliff (tm k se ward ponavad postau levo-dol od rune), fuknem ulti, pa ubijem še ostale 3. fak yea" -Informativni vidik (mn3njalnik)

"Nekaj sem premikal zvočnike in sem bas usmeril v glavo. Team deathmatch na Caspian border v BF3, strelanje ko prfuknjeno. RPG zadane kombi zraven mene. Piš vetra v glavo. awesome." -Slavo Kitnik (mn3njalnik)

Raznolikost mnenj

Mi smo imeli torej svoje in vi svoje trenutke – ter igre. Na sosednjih straneh je naš izbor, ki zajema dve pagini naslovov za polno ceno in eno cenejših, neodvisniških. A ga ne vsiljujemo. Ne smete ga jemati kot nasprotovanje svojemu mišljenju, marveč kot upoštevanja vredno dopolnitev. Smo pač neke vrste učenjaki področja, saj se igram posvečamo analitično, strokovno, primerjalno in dolgoletno. Odlično je, da mislite s svojo glavo, toda ne prezrite našega cvetobera. Z njim vam hočemo iskreno predstaviti širok nabor iger, ki so kakovostne po merilih tako kratkočasja in vrednosti za denar kot naprednosti ter globine. Zdaj, ko je jesensko-božični plaz mimo, je čas, da ubodete par izpostavljenih naslovov, nemara izven svojega običajnega dometa. Ali pa nekje dobite rabljen wii, PS3 oziroma močnejšo grafo za izkus dotlej nedostopnih iger. Enostavno nikomur ne želimo, da bi ostal brez Zelde, Shoguna in Raymana!
Itak pa naše in vaše izbire niso divje drugačne. V anketi na Joker.si je 33 % izmed tisoč petsto igralcev za naj igro izbralo Skyrim. Sledili so Portal 2 (27 %), Battlefield 3, Witcher 2 (oba po 17), Deus Ex (16), Minecraft (12) ter Shogun 2, Batman: Arkham City in Crysis 2 po 10 %. Modern Warfare 3 se je upehal pri osmih odstotkih.

Od manka dojk do presežka trojk

Razen Minecrafta so vse to nadaljevanja in tudi sicer je bilo treba z lučjo pri belem dnevu iskati prelomno originalnost. Videti je, da se izdelava iger utirja v koloteke nalik Hollywoodu. Vsako leto dobimo komedije, grozljivke, akcionerje in drame – ter arkadne avanture, streljanke in frpje (za le-te je bilo 2011 še posebej uspešno!), najraje v okvirih znanih serij. Znabiti smo celo že izkusili glavnino spajanja žanrov.
Po eni strani to ni v redu, saj spodbuja stopicanje po mestu. Temu so najbolj podlegle velike spletne erpegejke, ki se ne znajo izviti iz primeža strahu, kako se bo publika odzvala na nekaj, kar ni podobno World of Warcraftu. Po drugi pa je težko pričakovati, da bomo dobili tako inovativne kot izpiljene AAA-naslove. Časi, ko so zajetne špile delala majhna moštva ali celo posamezniki z železnimi jajci in eksperimentalno tipali v temi, so minili. Nadomestili so jih ekonomisti, psihologi in preučevalci ciljnih skupin, ki ugotovitve dostavljajo založnikovemu izvršnemu kadru. Ta na podlagi njihovih mnenj in testiranj ciljnih skupin zapove, kaj bo šlo na police. Poteze običajno niso tvegane, zlasti ne v teh kriznih časih. Od tod toliko istokopitnih špilov in tudi relativno nizkih ocen v Jokerju. Bolj razgibane so neodvisnice, a tu so doživetja bolj temeljna, ožja in manj veličastna, medtem ko se je začela inovativnost tudi pri njih umirjati.
Na splošno ne vijemo rok, saj zložnega, evolucijskega napredka nekaj je, uravnoteženega s sprejetimi trendi. Smo pa gotovo manj odpustljivi do reciklaže kot ameriške spletne strani, po katerih brska tudi kup Slovencev in hote ali nehote sprejema njihov način razmišljanja. To ni v redu, saj (še?) nismo izpostava Washingtona in imamo različna kulturna ter mišljenjska ozadja.



Prelomne igre, kot je bil predlanski Heavy Rain (Joker 199, 93), ni bilo, niti njenih klonov. Koncepta ne znajo skopirati, ker je preveč kompleksen.

Ostalih smernic, po katerih se giblje industrija, ni težko prepoznati, saj so se začeli že prej. Grižljajčkasto igranje na telefonih in tablicah, vzpon dokupljive vsebine (DLC, Downloadable Content) in modela F2P – free to play, kjer je osnova brezplačna in po želji dokupuješ vsebino, barvanje in prestavljanje starih iger na nove platforme, nedeljsko in trdojedrno igranje, izdajanje špilov v nedokončanem stanju, vse večji obseg digitalne prodaje, igranje na liniji in v okviru družabnih servisov, gibalni nadzor (move, kinect), stereoskopija, vsebina, ki jo delajo uporabniki, igranje v oblaku ... O teh smernicah smo pisali že večkrat, nazadnje v članku Povsodni trendi v Jokerju 216, id 9085 na stranki, nad ništrcem erotike pa se pritožujemo ravno v tej cifri.

Naprej uprt pogled

Pod črto se mi zdi, da je bilo 2011 solidno igralsko leto, hvala mu za ves žmoht in virtualni alkohol. A letošnjik ga zna preseči. Prvič: uletita kar dve novi hardverski platformi, playstation vita in nintendo wii u, naslednja generacija zmogljivejših tablic ter na obzorju se kažejo Windows 8. In drugič: dobimo slinjenja vredne naslove, od množice trojk (Diablo, Bioshock, Max Payne, Shift, Ninja Gaiden, Far Cry) prek izvirnic, kot do Dishonored, Fez in Kingdoms of Amalur, do nove norije za Grand Theft Autom, Halom ter Starcraftom. Naj stojijo na ramenih velikanov, če že hočejo – samo naj se malo bolj stegnejo!



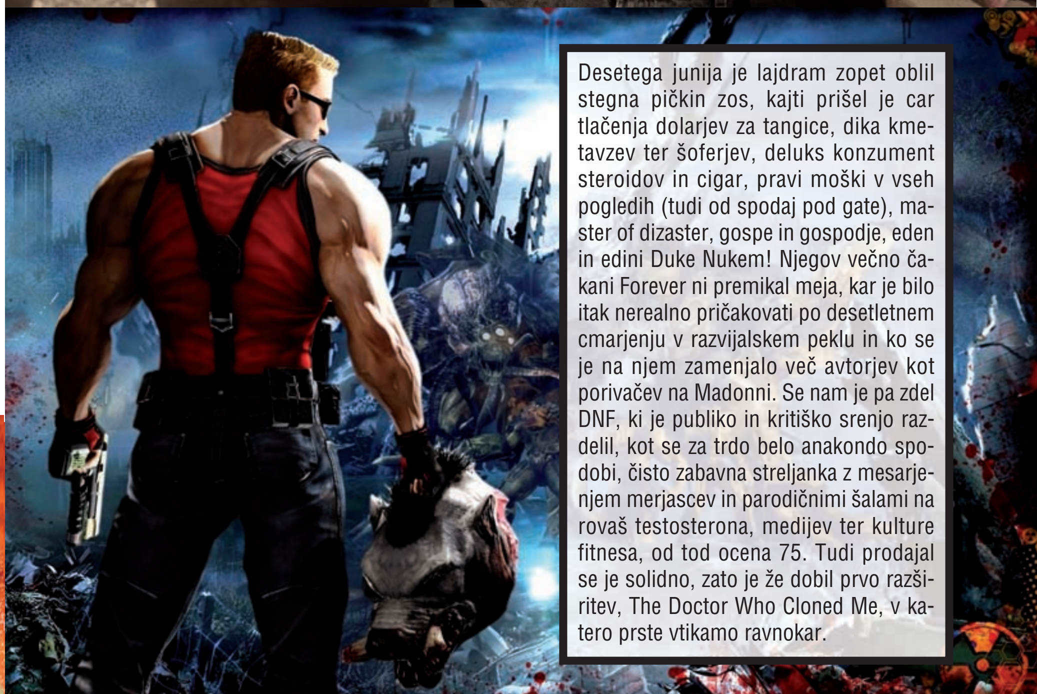
Grand Theft Auto V obeta povratek v realistično/parodično mesto Los Santos, se pravi Los Angeles. Vozili bomo, streljali in objokavali ZDA.



Icade (Ionaudio.com) je mini kabinet, v katerega daš ipad, nakar žokaš prave knofe, ki delujejo po zaslugi bluetootha. Onegaj srka iz neusahljivega vira založniških prihodkov, ki je v 2011 doseglo nov višek – vnovičnega izdajanja starih špilov, običajno zahvaljujoč spletni dostavi. En vidik tega so neobdelane klasike, recimo na Good Old Games (Gog.com). Zanimivo, da Game Room, ki je z avtomatnimi klasikami oskrboval računalnike in xbox 360, stagnira. Druga dimenzija 'novega retra' so predelane starine, običajno ozaljšane z novo grafično tuniko in ekstra načini. Lani smo tako na 3DS dobili Zeldo: Ocarino of Time, na PS3 Ico + Shadow of the Colossus, na xbox Street Fighter 3: 3rd Strike in Halo Anniversary, na PC Beyond Good and Evil. Trend se bo letos HD-nadaljeval z Devil May Cryem, Silent Hillom in Metal Gear Solidom. Vic je v tem, da se ti stari špili dostikrat igrajo odlično, in upamo, da jih nove generacije ne spregledajo.



Hobitski dedek na sliki je George R. R. Martin, trenutno najslavnejši pisec fantazijske literature, ki je orenk zaznamoval 2011. Izšel je A Dance with Dragons, peti del njegove veličastne sage Pesem ledu in ognja (v slovenščino ga dobimo poleti), ogledali smo si solidno HBOjevo TV-serijo po prvi knjigi v seriji, prišel je odvrtkovni špil in še Slovenijo je stric obiskal. Pri tem je sprožil fanovsko vročico, ki je botrovala neznosni gužvi v knjigarnah, in presenetljivo inteligentno obravnavo v naših osrednjih medijih. Ni pa bil Ples z zmaji edino priporočljivo novo fantasy ali ZF-čtivo. Na mnoge top liste so prišli Ready Player One (Ernest Cline), Wise Man's Fear (Patrick Rothfuss), Embassytown (China Mieville) in Reamde (Neal Stephenson). Že beremo.



Desetega junija je lajdram zopet oblil stegna pičkin zos, kajti prišel je car tlačenja dolarjev za tangice, dika kmetavzev ter šoferjev, deluks konzument steroidov in cigar, pravi moški v vseh pogledih (tudi od spodaj pod gate), master of dizaster, gospe in gospodje, eden in edini Duke Nukem! Njegov večno čakani Forever ni premikal meja, kar je bilo itak nerealno pričakovati po desetletnem cmarjenju v razvijalskem peklu in ko se je na njem zamenjalo več avtorjev kot porivačev na Madonni. Se nam je pa zdel DNF, ki je publiko in kritiško srenjo razdelil, kot se za trdo belo anakondo spodobi, čisto zabavna streljanka z mesarjenjem merjascev in parodičnimi šalami na rovaš testosterona, medijev ter kulture fitnesa, od tod ocena 75. Tudi prodajal se je solidno, zato je že dobil prvo razširitev, The Doctor Who Cloned Me, v katero prste vtikamo ravnokar.



Vsak začetek januarja objavimo tradicionalno spletno ankico za najzalejšo naslovnico preteklega leta. Jokerjeve naslovke so namreč precej posebne, domiselne in mnogokrat provokativne, predvsem pa za razliko od večine revij raznolike tako po vsebini kot slogu. Ljudstvu je bila najbolj všečna junijska, vendar - sklepamo - zaradi jošk. V modrcih tele frače gotovo ne bi slavile. Na drugem mestu je bila novembrska z Batmanom in Jokerjem, tretja najzalejša pa se vam je zdela aprilska z nindžasto tematiko. Zelo verjetno bo ob letu osorej slavila januarska.

Marca je prispela nova ročna konzola, Nintendov 3DS, katere glavna posebnost je avtostereoskopski zgornji ekran, (zanj ne potrebuješ namenskih šeglov). Očarala ni, saj je stala 250 evrov, imela bore malo poželenja vrednih iger, ki za povrh stanejo med 40 in 50 evri, ter bila brez spletne trgovine. Lansiranje je izpadlo posebej bedno, ker je 3DS domala neuporaben za karkoli razen igranja in po strojnih sposobnostih ni blazen korak naprej glede na DS. Njegovi kamerici sta šrot, na rovaš moči pehanja poligonov pa ne bi bilo moč sestaviti niti haikuja, kaj šele epske pesnitve. No, odtlej je Nintendo zbil ceno na 180 apoenov, usposobil internetni bazar in dostavil ključne naslove, kot je Super 3D Mario Land. 2012 je za 3DS z igrami, kot sta Resident Evil: Revelations in Kid Icarus: Uprising, videti obetavno. A moral se bo kosati tako s telefoni in tablicami kot z vito ...



Rusko-britanski World of Tanks (Joker 215, brez ocene) je priljubljena in posrečena internetna arkadna tankovska streljanka z goseničarji iz druge svetovne, ki jo igra veliko Slovencev. Združuje spretno merjenje in taktiko, stalne posodobitve skrbijo za svežino, njena posebnost pa je, da uporablja model free to play, F2P. Tu je osnova zastonj, za drobiž pa mikrotransakcijsko dokupuješ elemente. Sprva azijski pristop je vse bolj popularen, saj je nanj prešaltala večina svojčas naročniških spletnih iger, kot sta DC Universe Online in Aion. Nekateri menijo, da bodo običajno plačani špili zaradi F2P crknili, a to so neumnosti. Naj bi mar v GTA5 dokupovali pištole in virtualne bureke, v filmskem Tomb Raiderju pa nivoje za Laro?!



Battlefield 3 in Modern Warfare 3, od koder je tale montaža soldata, sta se pomerila za titulo najbolj priljubljene večigralske streljanke in največjega opevanja ameriškega izvoza demokracije. Kljub EAjevemu širokoustenju in večji ambicioznosti Bojnega polja je na kraju slavil MW3 s približno 23 milijoni prodanih kosov po svetu, od tega dobrim milijonom na peceju. Za Windows so potržili nekaj sto tisoč več kosov BF3, a globalno je Battlefield z 10 milijoni zaostal. Odlično so se odrezali še Skyrim z 11 milijoni, od tega 1,8 na peceju, FIFA 12 (8 milijonov, 300 K PC), Just Dance 3 (slabih 7), Assassin's Creed Revelations (6) Super Mario 3D Land, Batman (oba 5), Zumba Fitness (4,2) in Uncharted 3 (3,3). Tudi sistemske ekskluzive torej še znajo doseči visoke cifre, čeprav se pozornost seli na večplatformske igre. V Sloveniji je klima slična, saj gmajna najbolj kupuje Modern Warfare, Battlefield, Fifo, Assassina in še vedno World of Warcraft ter naročniške kartice zanj.



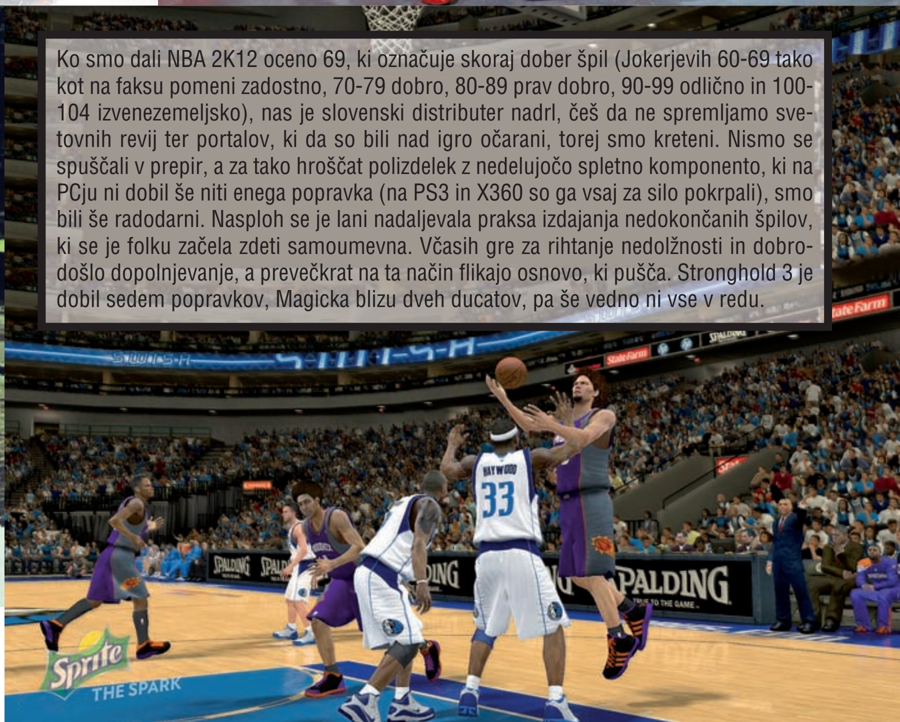
Detektivska avantura L.A. Noire (Joker 215, 85), ki se odvija v spodnji sliki ustrezni sredini prejšnjega stoletja, je s tehniko MotionScan udejanjila srhljivo prepričljivo animacijo obraza. Zanjo je moč v spletnih trgovinah playstationa 3 in xboxa 360 za nekaj evrov kupiti dodatne primere in robo, kot so nove obleke. To je znamenita dolpotegljiva vsebina (downloadable content, DLC), ki se je lani še bolj uveljavila kot stalnica, ki izdajateljem zagotavlja ekstra zaslužek. Rockstar je bil z Noirom eden prvih, ki je začel tržiti 'season pass' – po znižani ceni vnaprej kupljen dostop do vsega DLCja. Sledila sta Forza in Gears of War.



Minecraftov poslovni model je bil svojevrsten: po nižji ceni si ga kupil, še preden je bil dokončan, s čimer si financiral razvoj. Avtor se je na koncu izkazal in dostavil fino reč, pa tudi vmesne inačice so bile docela igralne. Pravzaprav boljše od določenih kompletnih iger, ki so imensko obetale mnogo, a dostavile premalo – NFS: The Run, War in the North, Heroes VI, F.3.A.R. in tudi Dragon Age 2.



Ko smo dali NBA 2K12 oceno 69, ki označuje skoraj dober špil (Jokerjevih 60-69 tako kot na faksu pomeni zadostno, 70-79 dobro, 80-89 prav dobro, 90-99 odlično in 100-104 izvenezemeljsko), nas je slovenski distributer nadrl, češ da ne spremljamo svetovnih revij ter portalov, ki da so bili nad igro očarani, torej smo kreteni. Nismo se spuščali v prepir, a za tako hroščat polizdelek z nedelujočo spletno komponento, ki na PCju ni dobil še niti enega popravka (na PS3 in X360 so ga vsaj za silo pokrpali), smo bili še radodarni. Nasploh se je lani nadaljevala praksa izdajanja nedokončanih špilov, ki se je folku začela zdeti samoumevna. Včasih gre za rihtanje nedolžnosti in dobrodošlo dopolnjevanje, a prevečkrat na ta način flikajo osnovo, ki pušča. Stronghold 3 je dobil sedem popravkov, Magicka blizu dveh ducatov, pa še vedno ni vse v redu.





Batman: Arkham City, ki je na PC dospel z mesečno zamudo, je bil na agregatni spletni strani Metacritic s 96 poravnan s Skyrimom za največ ocenjeno igro leta 2011. Sledijo Minecraft (94), Zelda: Skyward Sword (93), Rayman Origins (92) in Uncharted 3 (92). Mi smo Netopirju dali 85 – tudi zato, ker za Slovenca ni tako čaroben kot za Američana. Podalpniki ga bolj poznamo iz filmov. No, igra je kljub temu zelo dobra, naš 85 pa itak pomeni Gamespotovih 296. Ko smo že pri tujih medijih: za Gamespot je bil 'Game of the Year' Skyrim, IGN je 10 dal Unchartedu 3 in Zeldi, Eurogamer se je odločil za Portal 2, Edge za Skyward Sword. 1UP je stotko podelil sedemnajstim naslovom in Destructioid desetico šestim. Glasovi uporabnikov na Metacriticu in sorodnih sajtih so nas nehali zanimati, ker so čisto zblojeni zaradi kupa nefanovskih ocen 0, spremljevalni 'rivjuji' pa so ustrezno polpismeni. Stanje pri filmih in glasbi je dosti boljše.



Petega oktobra je zaradi raka na trebušni slinavki umrl 56-letni ekscentrični genij Steven Paul Jobs, rojen 24. februarja 1955. Steve Jobs je bil eden tvorcev Appla, soustvaril je za Američane kultno serijo računalnikov apple II in med prvimi uvidel potencial računalniške miške. Bil je ključen za uspeh animacijske hiše Pixar, pionir prodaje digitalne muzike in ravno on je velel raziskovati dotikabilne zaslone. Njegove mobilne naprave so postale najbolj čislana platforma za vsesortno početje, vključno s špilanjem. Na tem področju je Apple, načrtovano ali ne, postal povsem enakovreden plejer in dal vetra prvakoma, Nintendu ter Sonyju. Internetne štacune s špili so zdaj samoumevne za vse platforme. Štefan, počivaj v miru.



Zelda: Skyward Sword (Joker 221, 92) Nintendo za wii

"Resnično bi rad videl Zeldo na kakem močnejšem sistemu. Ampak tedaj bi bilo vsega lepega že preveč. Že tako sanjam z odprtimi očmi."

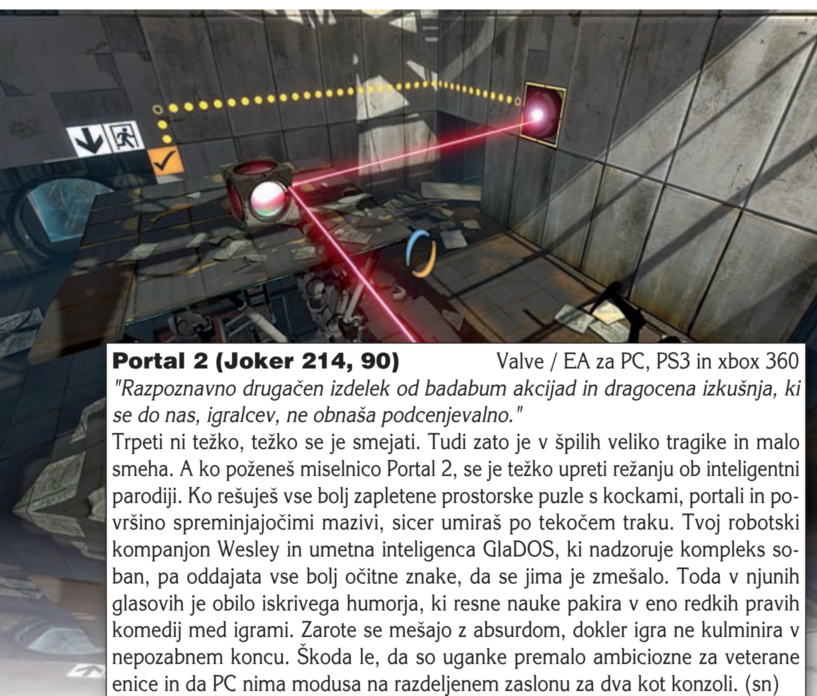
Skyward Sword je v mnogočem ogledalo lanskega leta. Uporablja znani recept, a ga tolikanj pregnete in mu doda novih sestavin, da deluje sveže. Zunanjost ne navduši toliko tehnično kot estetsko. Vmesnik pa je dopolnjen z eno najboljših implementacij gibalnega nadzora, kjer je mahanje prepričljivo preslikano v zamahe z mečem. A najpomembnejše je, kako te je ta špil sposoben vsrkati na najvišjem nivoju udejstvovanja, kjer so zaposleni čuti, srce, prsti in možgani. V fantastičnem svetu tepeš, raziskuješ in razmišljaš brez ločnih črt, spajaš in razdvajaš časovne premice, nabiraš nadgradnje, obračunavaš z veličastnimi, domiselnimi šefi, domiselno uporabljaš predmete ... Čeprav postajaš vedno bolj junaški, pa si venomer mlad gozdni vilinec z zvezdami v očeh. (sn)



Total War: Shogun 2 (Joker 213, 91)
The Creative Assembly / Sega za PC

"Creative Assembly je napravil Total War z najboljšim karakterjem doslej. Igro z veliko začetnico. Arigato, arigato gozaimasu!"

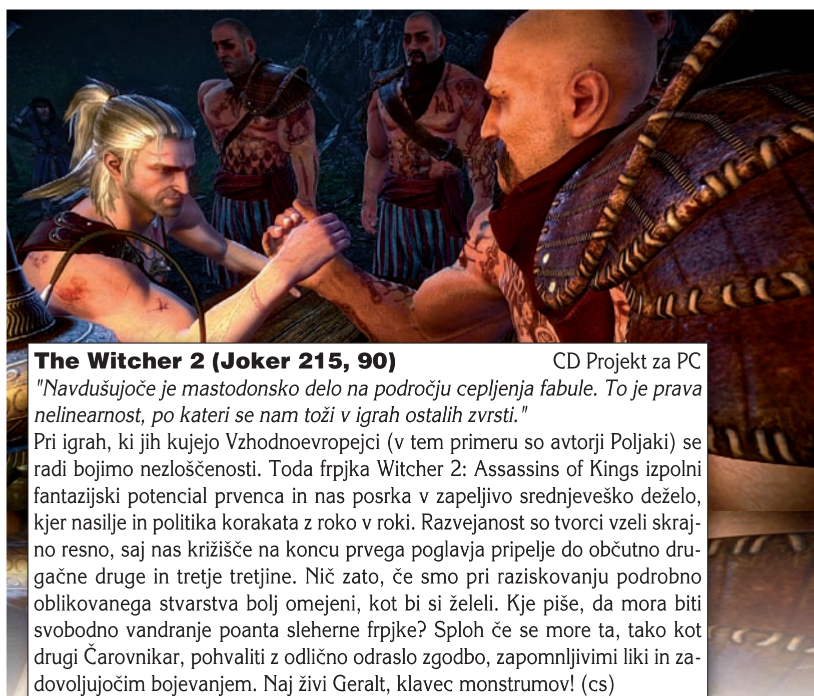
Kot bi Creative Assemblyjevce vrnitev k samurajskim koreninam niza božansko navdihnila! Naredili so igro po kopitu niza šestih strategij pred njo, a je sveža kot jutranja rosa in izbrušena kot najostrejša katana. V poteznem delu te izzove z eno najboljših umetnih pameti, v realnočasovnem pa te spravi ob sapo s pisanimi bojišči in gracioznimi gibi plesa smrti, ki jih ne moreš nehati gledati. Nenazadnje nasmeje s kopico hecnih domislic in očara s prelestno sliko zgodovinske Japonske, ravno prav pomešane z domišljijo. S Shogunom 2 so v serijo vnesli tudi širokopotezno zastavljeno večigralstvo, ki bi si ga Total War zaslužil že nekaj let poprej. No, bolje to kot nodači v hrbet. (ag)



Portal 2 (Joker 214, 90) Valve / EA za PC, PS3 in xbox 360

"Razpoznavno drugačen izdelek od badabum akcijad in dragocena izkušnja, ki se do nas, igralcev, ne obnaša podcenjevalno."

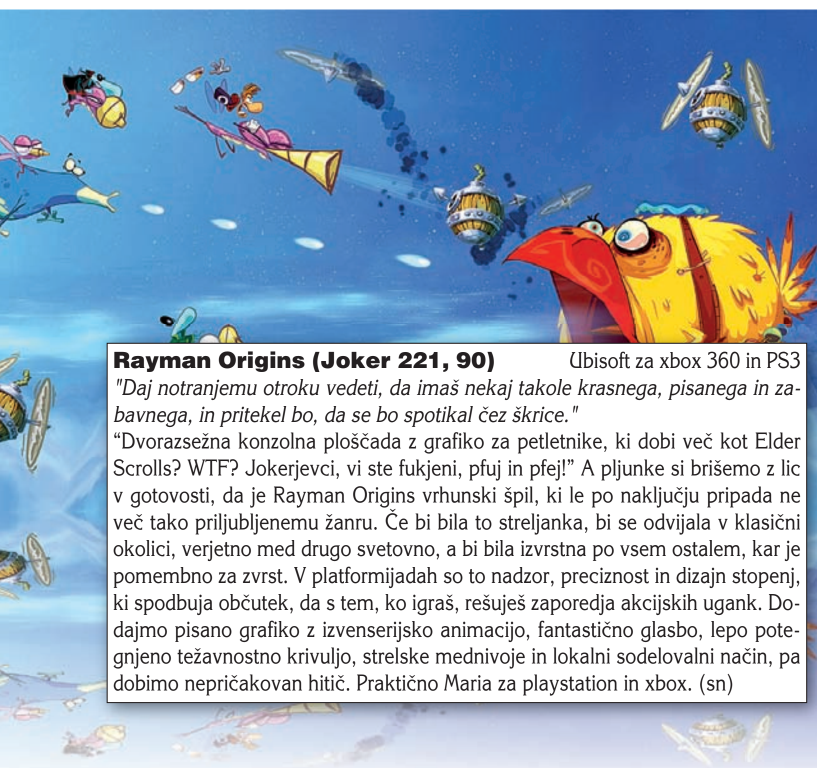
Trpeti ni težko, težko se je smejati. Tudi zato je v špilih veliko tragike in malo smeha. A ko poženeš miselnico Portal 2, se je težko upreti režanju ob inteligentni parodiji. Ko rešuješ vse bolj zapletene prostorske puzle s kockami, portali in površino spreminjajočimi mazivi, sicer umiraš po tekočem traku. Tvoj robotski kompanjon Wesley in umetna inteligenca GlaDOS, ki nadzoruje kompleks soban, pa oddajata vse bolj očitne znake, da se jima je zmešalo. Toda v njunih glasovih je obilo iskrivega humorja, ki resne nauke pakira v eno redkih pravih komedij med igrami. Zarote se mešajo z absurdom, dokler igra ne kulminira v nepozabnem koncu. Škoda le, da so uganke premalo ambiciozne za veterane enice in da PC nima modusa na razdeljenem zaslonu za dva kot konzoli. (sn)



The Witcher 2 (Joker 215, 90) CD Projekt za PC

"Navdušujoče je mastodonsko delo na področju cepljenja fabule. To je prava nelinearnost, po kateri se nam toži v igrah ostalih zvrsti."

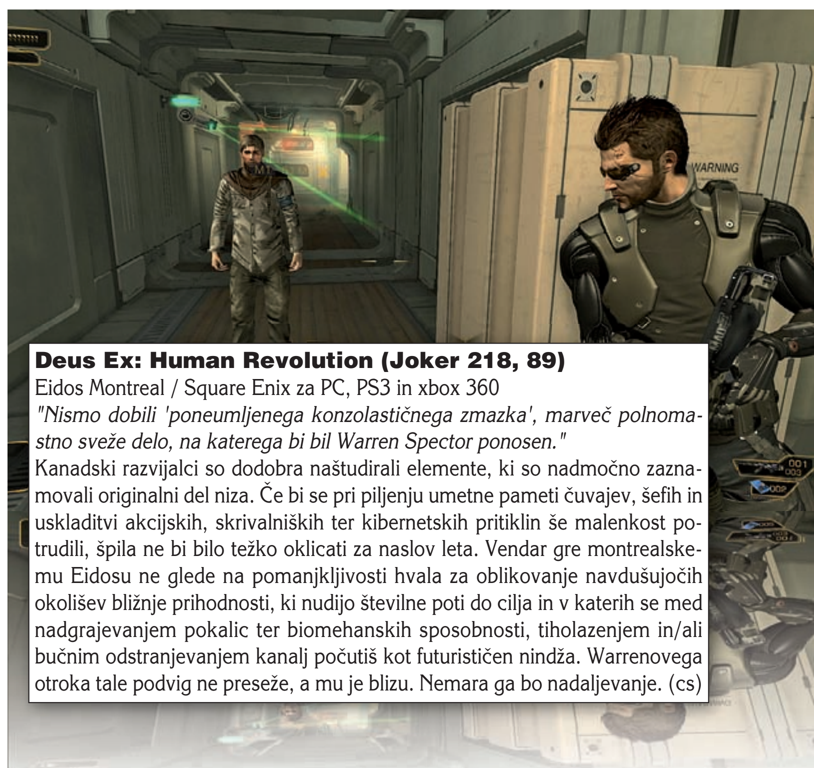
Pri igrah, ki jih kujejo Vzhodnoevropejci (v tem primeru so avtorji Poljaki) se radi bojimo nezloščenosti. Toda frpjka Witcher 2: Assassins of Kings izpolni fantazijski potencial prvenca in nas posrka v zapeljivo srednjeveško deželo, kjer nasilje in politika korakata z roko v roki. Razvejanost so tvorci vzeli skrajno resno, saj nas križišče na koncu prvega poglavja pripelje do občutno drugačne druge in tretje tretjine. Nič zato, če smo pri raziskovanju podrobno oblikovanega stvarstva bolj omejeni, kot bi si želeli. Kje piše, da mora biti svobodno vandranje poanta sleherne frpjke? Sploh če se more ta, tako kot drugi Čarovnikar, pohvaliti z odlično odraslo zgodbo, zapomnljivimi liki in zadovoljujočim bojevanjem. Naj živi Geralt, klavec monstrumov! (cs)



Rayman Origins (Joker 221, 90) Ubisoft za xbox 360 in PS3

"Daj notranjemu otroku vedeti, da imaš nekaj takole krasnega, pisanega in zabavnega, in pritekel bo, da se bo spotikal čez škrice."

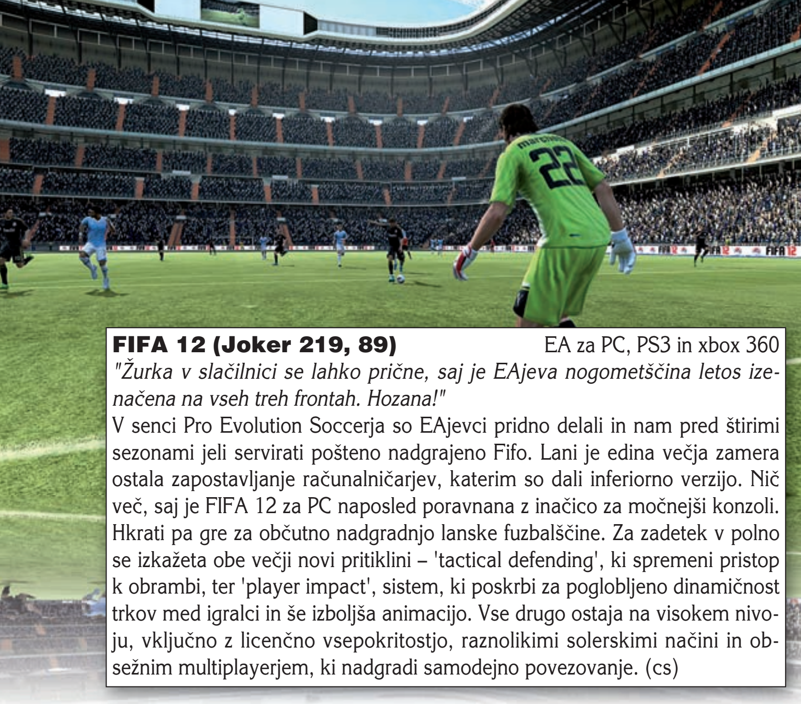
"Dvorazsežna konzolna ploščada z grafiko za petletnike, ki dobi več kot Elder Scrolls? WTF? Jokerjevci, vi ste fukjeni, pfuj in pfej!" A pljunke si brišemo z lic v gotovosti, da je Rayman Origins vrhunski špil, ki le po naključju pripada ne več tako priljubljenemu žanru. Če bi bila to streljanka, bi se odvijala v klasični okolici, verjetno med drugo svetovno, a bi bila izvrstna po vsem ostalem, kar je pomembno za zvrst. V platformijadah so to nadzor, preciznost in dizajn stopenj, ki spodbuja občutek, da s tem, ko igraš, rešuješ zaporedja akcijskih ugank. Dodajmo pisano grafiko z izvenserijsko animacijo, fantastično glasbo, lepo potegnjeno težavnostno krivuljo, strelske mednivoje in lokalni sodelovalni način, pa dobimo nepričakovan hitič. Praktično Maria za playstation in xbox. (sn)



Deus Ex: Human Revolution (Joker 218, 89)
Eidos Montreal / Square Enix za PC, PS3 in xbox 360

"Nismo dobili 'poneumljenega konzolastičnega zmazka', marveč polnomastno sveže delo, na katerega bi bil Warren Spector ponosen."

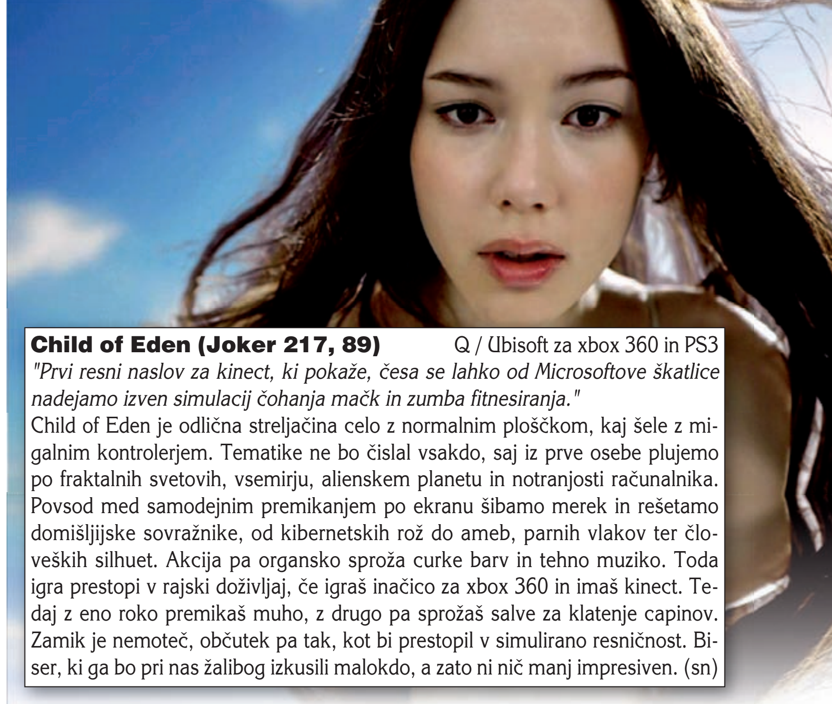
Kanadski razvijalci so dodobra naštudirali elemente, ki so nadmočno zaznamovali originalni del niza. Če bi se pri piljenju umetne pameti čuvajev, šefih in uskladitvi akcijskih, skrivalniških ter kibernetskih pritiklin še malenkost potrudili, špila ne bi bilo težko oklicati za naslov leta. Vendar gre montrealskemu Eidosu ne glede na pomanjkljivosti hvala za oblikovanje navdušujočih okolišev bližnje prihodnosti, ki nudijo številne poti do cilja in v katerih se med nadgrajevanjem pokalic ter biomehanskih sposobnosti, tiholazenjem in/ali bučnim odstranjevanjem kanalj počutiš kot futurističen nindža. Warrenovega otroka tale podvig ne preseže, a mu je blizu. Nemara ga bo nadaljevanje. (cs)



FIFA 12 (Joker 219, 89) EA za PC, PS3 in xbox 360

"Žurka v slačilnici se lahko prične, saj je EAjeva nogometščina letos izenačena na vseh treh frontah. Hozana!"

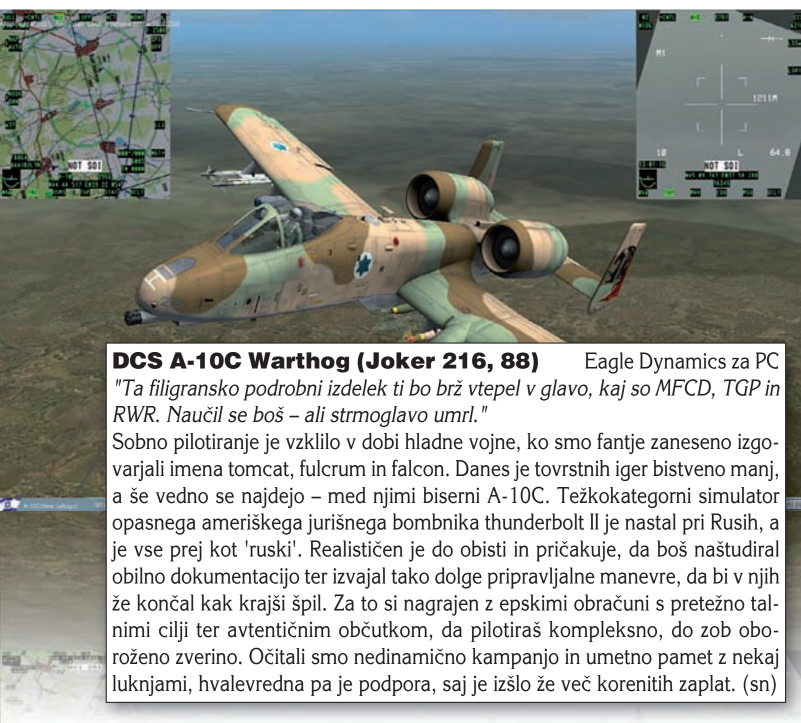
V senci Pro Evolution Soccerja so EAjevci pridno delali in nam pred štirimi sezonami jeli servirati pošteno nadgrajeno Fifo. Lani je edina večja zamera ostala zapostavljanje računalničarjev, katerim so dali inferiorno verzijo. Nič več, saj je FIFA 12 za PC naposled poravnana z inačico za močnejši konzoli. Hkrati pa gre za občutno nadgradnjo lanske fuzbalščine. Za zadetek v polno se izkažeta obe večji novi pritiklini – 'tactical defending', ki spremeni pristop k obrambi, ter 'player impact', sistem, ki poskrbi za poglobljeno dinamičnost trkov med igralci in še izboljša animacijo. Vse drugo ostaja na visokem nivoju, vključno z licenčno vsepokritostjo, raznolikimi solerskimi načini in obsežnim multiplayerjem, ki nadgradi samodejno povezovanje. (cs)



Child of Eden (Joker 217, 89) Q / Ubisoft za xbox 360 in PS3

"Prvi resni naslov za kinect, ki pokaže, česa se lahko od Microsoftove škatlice nadejamo izven simulacij čohanja mačk in zumba fitnesiranja."

Child of Eden je odlična streljačina celo z normalnim ploščkom, kaj šele z migalnim kontrolerjem. Tematike ne bo čislal vsakdo, saj iz prve osebe plujemo po fraktalnih svetovih, vsemirju, alienskem planetu in notranjosti računalnika. Povsod med samodejnim premikanjem po ekranu šibamo merek in rešetamo domišljijske sovražnike, od kibernetskih rož do ameb, parnih vlakov ter človeških silhuet. Akcija pa organsko sproža curke barv in tehno muziko. Toda igra prestopi v rajski doživljaj, če igraš inačico za xbox 360 in imaš kinect. Tedaj z eno roko premikaš muho, z drugo pa sprožaš salve za klatenje capinov. Zamik je nemoteč, občutek pa tak, kot bi prestopil v simulirano resničnost. Biser, ki ga bo pri nas žalibog izkusili malokdo, a zato ni nič manj impresiven. (sn)



DCS A-10C Warthog (Joker 216, 88) Eagle Dynamics za PC

"Ta filigransko podrobni izdelek ti bo brž vtepel v glavo, kaj so MFCD, TGP in RWR. Naučil se boš – ali strmoglavo umrl."

Sobno pilotiranje je vzklilo v dobi hladne vojne, ko smo fantje zaneseno izgovarjali imena tomcat, fulcrum in falcon. Danes je tovrstnih iger bistveno manj, a še vedno se najdejo – med njimi biserni A-10C. Težkokategorni simulator opasnega ameriškega jurišnega bombnika thunderbolt II je nastal pri Rusih, a je vse prej kot 'ruski'. Realističen je do obisti in pričakuje, da boš naštudiral obilno dokumentacijo ter izvajal tako dolge pripravljalne manevre, da bi v njih že končal kak krajši špil. Za to si nagrajen z epskimi obračuni s pretežno talnimi cilji ter avtentičnim občutkom, da pilotiraš kompleksno, do zob oboroženo zverino. Očitali smo nedinamično kampanjo in umetno pamet z nekaj luknjami, hvalevredna pa je podpora, saj je izšlo že več korenitih zaplat. (sn)



Skyrim (Joker 221, 87) Bethesda za PC, PS3 in xbox 360

"Skyrim je doživetje in pol. Avantura je slikovita, hrana dobra in znamenitosti preveč za enkraten obisk."

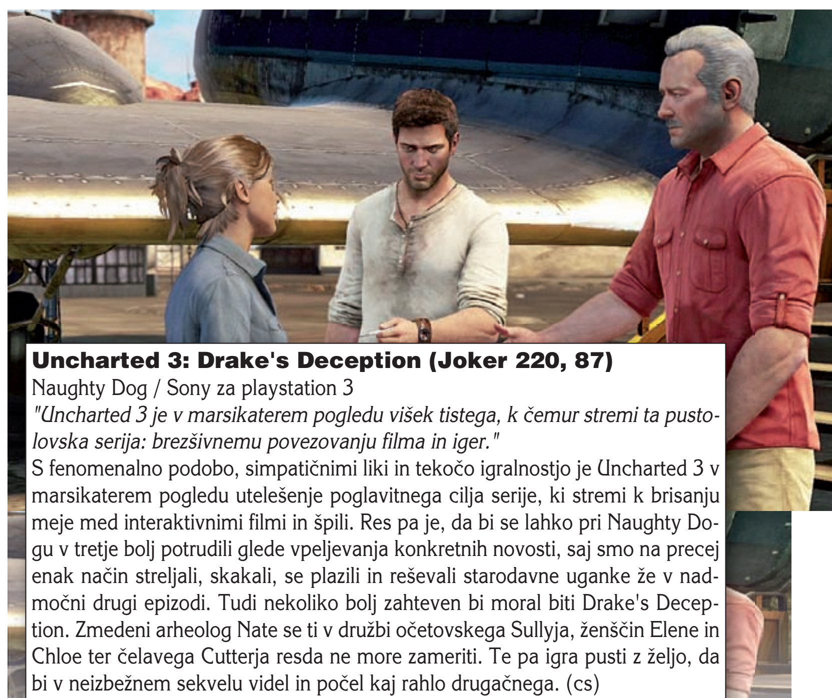
Peto poglavje v osemnajst let starem nizu Starih zvitkov sicer ni za vsakogar. Toda tisti z obiljem časa so v njem našli pustolovščino, kakršne ne doživiš pogosto. Reklo, da *si frej kot ptiček na vej'*, Skyrim pozlati do visokega sijaja, saj moreš po mili volji raziskovati gromozansko deželo, od zasneženih vršacev prek raznoterih mest, kmetij, gozdov in ruševin do globočin starodavnih škratjeličnih rovov. Vmes uzreš podobe, primerne za na turistične razglednice. Enako široko in svobodno je početje, ki poleg jasne rdeče niti vključuje zvrhano mero obrobnosti, druženja in epskega sestreljevanja zmajev. Izdelku do najvišje odličnosti manjkajo le nezloščenost določenih delov, bleda socialna plat in sčasoma ponavljajoča se vsebina. Kot smo zapisali: malo več globine na račun širine. (lf)



Dark Souls (Joker 221, 87)
From / Namco Bandai za PS3 in xbox 360

"Ni mi žal ne tresavice, ne pohabljenih štrcljev, ki sta bili nekoč dlani. Nosim ju ponosno, kot prapor dosežka."

Čeprav težave z gladkostjo in občasno pretirana zloba Dark Souls stanejo najvišje ocene, je uvrstitev med najigre smiselna. Ta tretjeosebni frp je pobegnil iz dobe, ko smo v blodnjakih prebijali tedne, na roke risali karte in crkavali po tekočem traku, a se pobirali. Duše so svinčeno težke, vendar nagrajujejo vztrajnost in previdnost – elementa, ki sta v dobi lahkotne zabave vobče pozabljena. V zameno dajo temačen fantazijski svet, ki se peskovniško razcveta in je z izizrezbarjenostjo lokacij nasprotje širšega, a bolj generičnega Skyrima, vrhunski boj, ogabne sovražnike, noro vzdušje in originalno večigralstvo. Tragično, da igre ne bodo izkusili tisti, ki imajo le računalnike. (sn)



Uncharted 3: Drake's Deception (Joker 220, 87)
Naughty Dog / Sony za playstation 3

"Uncharted 3 je v marsikaterem pogledu višek tistega, k čemur stremi ta pustolovska serija: brezšivnemu povezovanju filma in iger."

S fenomenalno podobo, simpatičnimi liki in tekočo igralnostjo je Uncharted 3 v marsikaterem pogledu utelešenje poglavitnega cilja serije, ki stremi k brisanju meje med interaktivnimi filmi in špili. Res pa je, da bi se lahko pri Naughty Dogu v tretje bolj potrudili glede vpeljevanja konkretnih novosti, saj smo na precej enak način streljali, skakali, se plazili in reševali starodavne uganke že v nadmočni drugi epizodi. Tudi nekoliko bolj zahteven bi moral biti Drake's Deception. Zmedeni arheolog Nate se ti v družbi očetovskega Sullyja, ženščin Elene in Chloe ter čelavega Cutterja resda ne more zameriti. Te pa igra pusti z željo, da bi v neizbežnem sekvelu videl in počel kaj rahlo drugačnega. (cs)



Minecraft (Joker 221, brez ocene)
Mojang za PC in xbox 360
Cenejše neodvisnice, ki smo jih zbrali na tej strani, častimo zaradi originalnega dizajna, a le redke dosežejo širšo slavo. Ko se to zgodi, kot se je v primeru digitalnih kock Minecrafta, lahko zabeležimo rojstvo novega žanra. Da tako preprosto zamisel, kot je grajenje iz barvitih kockic, okličemo za prelomno, pove dosti o ubiranju novih poti v industriji iger. Množice so z Minecraftom napravile čuda umetnij, igra obstaja v androidni inačici in verziji za iOS, spričo posnemovalcev, kot je Terraria, pa se za razvoj koncepta ni bati. (ag)



Clash of Heroes (Joker 214, 89)
Ubisoft za PC, PS3 in xbox 360
Redko imajo majhni studiji možnost delati z velikim licenčnim svetom. A ko se jim ponudi priložnost, nam radi dostavijo nekaj svežega. Clash of Heroes ohranja strateško noto Herojev in jo ponudi na izviren in zasvojljiv način, ki ga dopolni z ugankarskimi zagonetkami. Naslov, sprva zamišljen le za nintendo DS, se je izkazal za tako priljubljenega, da je bila predelava za konzole ter računalnik neizbežna. Nadejamo se, da ne bo ostala osamljena, marveč da bo dobila nadaljevanje, če že ne posnemovalcev. (qt)



Capsized (Joker 216, 87)
Alientrap za PC
Kdor čisla klasične osembitne naslove, kot sta Nodes of Yesod in Starquake, bo s Capsized v sedmih nebesih. Tudi tu v pogledu od strani kot vesoljec raziskuješ alienski svet, poln labirintnih hodnikov, pasti in nevarnih bitij, ki te lahko spohajo v nekaj sekudah. A starodavnost je cepljena z modernostjo v obliki fizikalnega pogona, ki vpliva tako na gibanje in boj kot na utiranje poti naprej ter reševanje simpatičnih puzel. Napetost je stalna, različnih nasprotnikov veliko, zasnova pa spodbuja nelinearno raziskovanje. Ne spreglej! (sn)



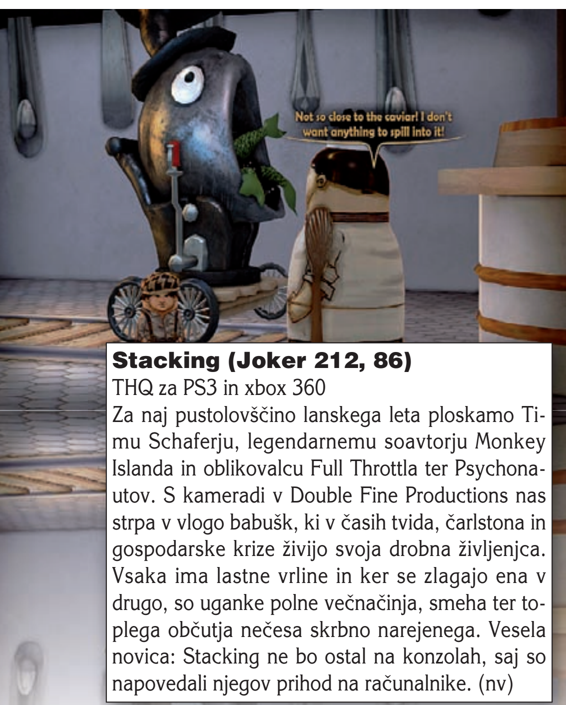
Hard Corps: Uprising (Joker 214, 87)
Konami za PS3 in xbox 360
Čeprav v imenu ne piše 'Contra', je Hard Corps odvrtkovni otrok te proslavljene, od strani gledane nažigalske serije, ki slovi po težavnosti. Uprising je manj trdojedrn, saj ne crknemo ob enem samem dotiku česarkoli nevarnega, a je še vedno dovolj zahteven. Iz njegovih osmih nivojev pa kar šprica domišljija, saj ima vsaka stopnja svojo temo. Med rešetanjem in skakanjem, ki je možno tudi v dvoje, se znajdemo v starodavnih ruševinah, drvimo po avtocesti, peljemo se z vlakom, varujemo učenjaka in tiholazimo skozi tovarno. (sn)



The Binding of Isaac (Joker 220, 86)
Valve za PC
Koncept je enostaven: premikati se po ločenih zaslonih in na vsakem pobiti pošastke, da se odprejo prehodi. Zdi se preprosto, sploh ker ni ugank in je grafika otroška. A ni. Osrednji kleč tega združka Zelde in Gauntleta je, da se štuki ječe ustvarjajo inteligentno naključno in da se moraš odločati, kdaj boš raziskoval ter kdaj šel do šefa. Preganjajo te orjaški dreki in moraste vmesne sekvence, saj Izaka terorizira versko blazna mati. Odlično za kratke seanse, ki jih kmalu nanizaš nevarno veliko. (sn)



Infinity Blade 2 (Joker 221, 86)
Epic za iOS
Za mobilne naprave velja, da nimajo 'pravih iger', toda Infinity Blade se je predlani temu sicer zmikljivemu pojmu izdatno približal. Tolikanj bolj gre naziv orenk špila dvojki, ki da ure čisto resnega bojevanja. Iz tretje osebe se premikaš med vnaprej določenimi lokacijami v srednjeveškem gradu, ki je sedaj večji in dodobra razvejan, ter spretnostno in taktično obračunavaš z zmerom bolj krutimi nasprotniki. Pomembno je, da se pravočasno izmikaš in udarjaš, vmes pa frpjsko nadgrajuješ opremo. Hočeš ga, verjemi. (sn)



Stacking (Joker 212, 86)
THQ za PS3 in xbox 360
Za naj pustolovščino lanskega leta ploskamo Timu Schaferju, legendarnemu soavtorju Monkey Islanda in oblikovalcu Full Throttla ter Psychonautov. S kameradi v Double Fine Productions nas strpa v vlogo babušk, ki v časih tvida, čarlstona in gospodarske krize živijo svoja drobna življenjca. Vsaka ima lastne vrline in ker se zlagajo ena v drugo, so uganke polne večnačinja, smeha ter toplega občutja nečesa skrbno narejenega. Vesela novica: Stacking ne bo ostal na konzolah, saj so napovedali njegov prihod na računalnike. (nv)



SpaceChem (Joker 219, 80)
Zachtronics Industries za PC
Četudi je videti kot miselna igra, je SpaceChem učna ura programiranja. Srž spopada s 'kemijskimi' ugankami, kjer iz atomov delaš molekule, je globoko algoritemska in zahteva, da so možgani preklopljeni v analitični način. Hkrati pa dopušča kreativnost, saj je rešitev več. Taka specifika ni za vsak um, a kdor se je pripravljen spopasti z njo, bo navdušen. Visoki težavnosti ustrezno je zadovoljstvo, ko oreh dokončno streš – nakar pride še bolj nemogoča naslednja stopnja. Težkokategornica za težkokategornike. (qt)



Triple Town (Joker 220, brez ocene)
Spry Fox za PC
Družabna omrežja večinoma ponujajo igre, ki skušajo zasvojiti s kupovanjem premijskih dodatkov, od katerih založnik dobiva cekin. Triple Town te požre na drugačen način – z enostavnim, a jako domišljenim postavljanjem osnovnih gradnikov, ki se združujejo v objekte višjega reda. S tem znova dokazuje, da so najboljši igralni koncepti v resnici najbolj preprosti. A kar je še pomembneje: da si uspešen, ti ni treba odštevati denarja. Te pa kaj hitro prime, da bi založnika nagradil za vso zabavo, ki ti jo je zapakiral v tako simpl naslov. (qt)

JASON SEGEL AMY ADAMS CHRIS COOPER

Disney



MUPPETKI

WALT DISNEY PICTURES PREDSTAVLJA FILM MUPPETKI JASON SEGEL AMY ADAMS CHRIS COOPER RASHIDA JONES BRET MCKENZIE CHRISTOPHE BECK KOSTUMI RAHEL AFILEY MONTAŽA JAMES THOMAS

CENEX SCENOGRAFIJA STEVE SAKLAD FOTOGRAFIJA DON BURGES ASC IZVRŠNI PRODUCENTI JASON SEGEL NICHOLAS STOLLER JOHN G. SCOTTI MARTIN G. BAKER PRODUCENTA DAVID HOBERMAN TODD LIEBERMAN GLASBA IZ FILMA PRI Walt Disney Records

SCENARIJ JASON SEGEL IN NICHOLAS STOLLER **MUPPETKI VLADAJO OD 05. JANUARJA** REŽIJA JAMES BOBIN



www.cenex.si

Kje so joški

Skoraj štirinajst let je od tega, ko smo se v davnem Jokerju 58 ozrli po spolnosti v igrah in ugotovili, da je prisotna dokaj redko – in še tedaj, ko je, je bolj posmeh ali kot cenen magnet za kupce. Tedanja generacija igralcev je zdaj odrasla in pričakuje, da bo v igrah našla teme, primerne svoji starosti. Zato se Quattro vpraša, kako se je situacija v vsem tem času spremenila ... Oziroma zakaj se ni.

Namigovanje na spolne teme najdemo v najzgodnejših igrah. Od Custer's Revenga na atariju 2600 do nekajsličičnih animacij, ki smo si jih nalagali mulci na spectrumu in komodorcu ter se zraven bebavo hihitali. Ali doživljali prve erekcije ob Samantha Fox Strip Pokru, ki je ponudil par razgaljenih sličic joškate pop zvezdice.

Kakor je napredovalo računalništvo in število pikslov na ekranu, tako so kockavi jozeljni in drugi organeli postajali vse bolj podrobni – in hkrati vse bolj potisnjeni ob rob. Novi medij je porno industrija hitro znala izkoristiti, toda večina materiala je ostala v klasični potrošniški obliki, z odjemalcem kot statičnim opazovalcem vnaprej posnetega materiala. To je kupcem očitno ustrezalo, igre pa se golote še vedno otepajo in redke so lastovke, ki nikakor ne prinesejo pomladi.

Digitalno puritanstvo

Tovrsten purizem je dokaj zanimiv, tako s sociološkega kot preprosto tržnega stališča. Prvobitni razlog, ki botruje manku odraslih vsebin v interaktivnih izdelkih, je splošno dojemanje, komu so igre namenjene. Kljub temu, da vse več raziskav kaže, kako smo igralci odrasli in vse bolj enakovredno zastopani po spolu, prevladuje stereotip najstnika oziroma zgodnjega dvajsetletnika kot temeljne ciljne skupine. Roko na srce gre za največjo skupino porabnikov, a se krivulja vse bolj premika navzgor, kakor tisti tipični mulo odrašča. Ne zadovolji ga več brezumno pokanje nakaz, ne glede na to, kako realistično zmodelirane so. Rad bi ozadno zgodbo, globoke in človeške like, kakovost. To vključuje kvalitetnega pisca, ki zna junaka osvetliti z vseh strani ter mu nadeti človeške lastnosti in potrebe. Kar zajema hrano, drek in, oh ne!, spolni nagon. A studiji, ki se upajo podati na to pot, so redki.

Razlogov za to je nemalo, tako notranjih kot zunanjih. Od slednjih je na prvem mestu politika velikih trgovcev, kot je v ZDA Wal-mart, ki špilov s tematiko za odrasle (to ne pomeni le golote, marveč preklinjanje, pretirano nasilje in podobno) ne postavljajo na police zaradi 'družinam prijaznega' imidža. Sledijo organizacije, ki ocenjujejo igre in jim dajejo ocene primernosti. To, kaj se komu zdi primerno ali ne, se med njimi divje razhaja. Standardi ameriške ESRB, evropske PEGI in nemške USK se v marsičem bistveno razlikujejo in



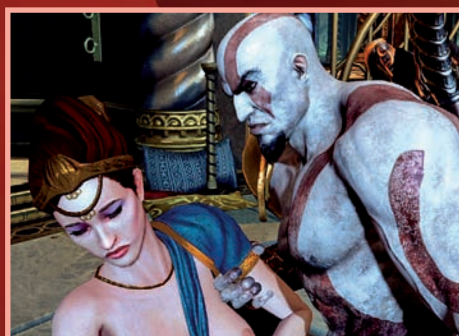
Ultranasilje je povsem okej, pravijo Američani, dokler niso v igri prikazani nagajivi organi. Rockstar se je s p(r)odajanjem ljubezni v GTA4, ki je vračala zdravje, kar pošteno opekel. Adults only!



Edina poznana (in pogojno zaresna) igra, katere bistvo se je sukalo okoli jasnega fuka in fafa, je bil Bonetown, katerega opis na stranki se splača prečitati. Zadeva ni bila ne smešna, ne sporočilna.



zadostiti vsem je preprosto – kočljivih vsebin nimaš. Zakaj bi, če si s tem zgolj omejiš trg? V filmski industriji počez velja, da je izkupiček za četrtino nižji, če film prejme oceno R (restricted) kot PG-13. Pri igrah bržkone ni dosti drugače, če je oznaka ameriški AO – Adults Only ali če ima evropski špil po klasifikaciji PEGI zraven ikonico 'sex'.
Vlogo imajo tudi škandali, ki jih ponavadi sprožijo samozvani branitelji morale. Tipičen primer je mod Hot Coffee (glej članek Grenka črna kava v Jokerju 145 ali na stranki z idjem 1770), ki je v GTA: San Andreasu odklenil neposredno občevanje. Tega so Rockstarji iz igre umaknili ravno zato, da niso dobili ocene, ki pritiče porno igram. Potem ko so kavsanje hekerji naredili znova dostopno, so cenzorji vnovič ocenili igro in oznaka se je spremenila v AO, samo za odrasle. S tem so Rockstar fasali opomin, kako daleč se v špilih lahko gre. Razvpita je bila še modra asarijska rit v Mass Effectu, ki si jo je privoščil Bioware, a razen Fox News nihče ni zgrabil za kost in posledic ni bilo.



Kratos z ženskimi oblinami opravi po špartansko. Brez odvečnih besed. Tudi tu pa neposredne akcije ne uzremo, saj se kamera premeteno umakne s prizora. Vseeno dobimo neke vrste povraten odziv.

Razvijalci igrajo varno

Del problema gotovo tiči v razvijalcih oziroma založnikih. Ker se učijo iz napak, kot je bila Rockstarjeva, se goli koži najraje izognejo. Roko na srce, brez seksa lahko udejanjiš čuda globokih in raznolikih iger. K sreči je dovolj občinstva nezahtevnega (klišejski mozoljavi najstniki, ki se najraje streljajo, vozijo avte in nabijajo virtualne športe) ali vajeno tega, da tovrstnih zadev v špilih pač ni. Nage voznice v dirkačini ali čirliderke v NBA nekako ne sodijo v celokupno sliko, mar ne? Pa ne boste verjeli, da se najdejo športščine z golo kožo, naj bo to Acclaimov BMX XXX, kjer so bicikle gonile kolesarke zgoraj brez (špil je znan le zaradi tega, drugače je bil zanič), ali bolj znani in bolje sprejeti Tecmov DoA Xtreme Beach Volleyball, kjer so deklice iz njihove pretepaščine Dead or Alive igrale odbojko in se nastavljale v zapeljivih pozah. Reč je uzrla celo dve nadaljevanji. Eh, Japonci.
Določeni žanri pa mimo seksualnosti ne morejo. Seveda tisti, v katere je vloženega največ zgodbovnega dela – avanture in frpjke. Tu se vprašanje seksa postavlja nonstop in je prisotno od samih začetkov. Ne da je glavna tema, kot je v starih Larryjevih pustolovščinah, je pa začimba, ki napravi like življenjske. Od kod mislite, da je kralj Graham (King's Quest) dobil otroke – jih je prinesla štorklja? Že res, da v seriji ni niti namigovanja na seks, a razgledan um ve, kako se rečem streže. Nekatere druge igre so bolj neposredne, saj so namenjene publiki, ki pričakuje, da se liki včasih mečkajo. Enako kot na velikem platnu ali malih zaslonih.
Prav to gre v nos Guillaumu de Fondaumieru, soustanovitelju studia Quantic Dreams, ki nam je dal odlično Fahrenheit in Heavy Rain. V obeh igrah vidimo konkretno goloto in interaktivno sodelujemo v spolnem aktu, a bi ju malokdo označil za pornografski – pravo nasprotje vroče kave iz San Andreasa. Seks je v igri z namenom in bistveno vpliva tako na razvoj lika kot štorije. Zato se de Fondaumieru zdi krivično,







Frpjke so zaradi poudarka na zgodbi dovzetne za romantična razmerja. Bioware je tovrstne prizore vključil v najmanj Dragon Age in Mass Effect, dočim ima največja jajca CD Projekt, saj je Geralt iz Witcherja pravi posteljni coprnik. Pomembno je, da seks ni sam sebi namen, marveč se moraš zanj potruditi in dejansko predstavlja nagrado.

Nagota je v igrah prisotna od zgodnjih dni, bolj ali manj kvalitetno. Custer's Revenge za atari 2600 je bil recimo zanič, a so je zaradi medijskega pompa leta 1982 prodali več kot 80.000 kosov. Ogromen dosežek za špil z enim zaslonom, kjer si se zgolj izogibal puščicam in vdel pravokotnega tiča v kockasto indijanko. Kvaliteta se je nato počasi dvigala, tako tehnično kot vsebinsko. Od slabo digitaliziranih dvobarvnih sličic, ki smo jih zrli v osembitnem Sam Fox Strip Pokru, in žabjega fuka v sicer dobri avanturi Dreamweb smo prišli do okusno izrisanih podob. A neposredni prizori spolnosti so bili redki. Znamenite Larryjeve dogodivščine so na spolnost namigovale na vsakem koraku, a so prvič pokazale joške šele v sedmici in še to le najbolj potrpežljivim. Namočil pa ga je mali pofukelj itak komajkdaj. Bolj neposredna je bila Lula, kjer smo vodili studio pornič. Razvili so jo seveda Nemci.


Verjetno najbolj razširjene erotične igre so japonski interaktivni romani, ki se več berejo in gledajo kot igrajo. Slika pa je iz čisto prave, stare frpjke Knights of Xentar. Le najdite jo, res je dobra.

da sta vsaka joška in otepač z istim vatlom obravnavana znotraj enega ocenjevalnega telesa. S tem, da je vatel drugačen med deželami. Kar velja v Ameriki za pornografijo, bi britanski cenzorji dovolili predvajati petnajstletnikom, dočim bi Avstralci v svojo deželo prešvercan izvod igre ritualno zažgali. Očitno je do špilov najbolj neprizanesljiv ravno evropski PEGI, kar je Guillaume ponazoril na nespolnem primeru: God of War proti filmu 300. Leonidasa sme iti gledat petnajstletnik, za vodenje Kratosa jih moraš šteti sedemnajst. Zakaj tak dvojni standard? De Fondaumiere meni, da so razvijalci v cenzorskih telesih premalo dejavni in ne zastopajo svojih interesov.

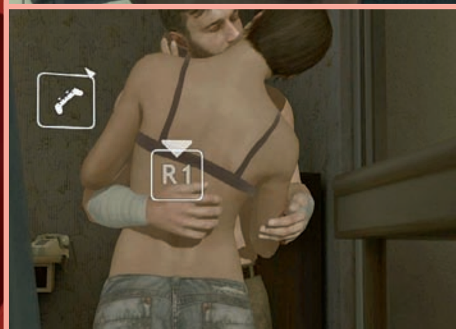
Treba pa je priznati, da je težko napraviti igro, katere rdeča nit bi bila spolnost oziroma erotika, ne da bi izpadla ceneno ali kot parodija. Razvijalci v to smer preprosto ne razmišljajo, če obstajajo lažje poti. Se pa lahko nadejamo sprememb, ki jih zahteva vse bolj številčna populacija igralk. Saj ne, da bi zahtevale nage dedce, kajti steroidnega mišičevja je dosti. Bolj gre za čustveno komponento, ki pa je dostikrat neločljivo povezana z erotiko.

Kako pristopiti k zadevi

Obstajajo že igre, ki znajo erotiko in seks predočiti kot integralen, nepogrešljiv del zgodbe. To so naslovi, ki ciljajo na odraslega in ga hočejo pritegniti s podobnimi elementi kot filmi in knjige: razvijajoče se zgodbo in spremembami sveta kot posledicami odločitev, predvsem pa večnivojskost, odkrivanje protagonistove notranjosti in likov, ki ga spremljajo ali jih sreča na poti. Ni važno, ali je osnovni zaplet reševanje sveta pred vesoljsko golaznijo, kot to počne Commander Shepard v Mass Effectu, vohunske spletke Alpha Protocola ali Fahrenheitov spopad med elektroniko in starodavnim redom. Prav tako Geraltova magija ne izhaja iz celibata, a kar je še pomembneje, fuk mu ne prinaša dodatne mane. Godfather in Mafia 2 takisto ne okolišita – prvi ima striptizete zgoraj brez, kot je pričakovati, drugi ti da petdeset postrov Playboyevih zajčic, ker mafijci take stvari radi gledajo. Če Assassin's Creed 2 govori o Adamu in Evi, ju pokaže naga, in Ezio s pridom uporablja svoj drugi skriti pipec, če veste, na kaj mislim. Zanimivo, Ubijev montrealski studio na samem začetku špila razglasi, da gre za fiktivno delo, ki ga je izdelovala multikulturna ekipa, in da sporočilo ni naperjeno proti nobeni veri. Evropejci se ob tem samo zamišljeno praskamo po glavi, saj nam je to logično. Čez lužo očitno ni tako. Nakar ugotoviš, da igre, ki imajo seksualnost lepo vpleteno, dostikrat izhajajo iz Evrope ali pa na njih delajo predvsem ljudje s stare celine. Očitno na tej strani iz prokreacije ne delamo tolikšnega tabuja. Oziroma se neposrednosti izognemo, kot v Fable 3, kjer sicer lahko letaš okoli v spodnjem perilu in se odločiš za seks z zaščito ali brez nje, a potem slišiš le škripanje postelje in vzklike pohote.







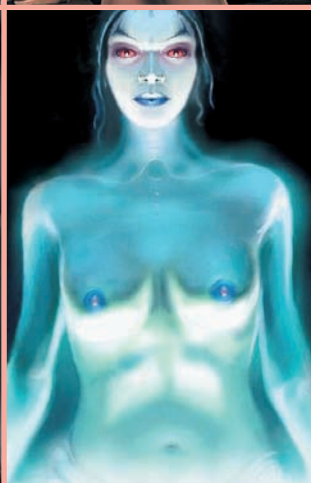
Fahrenheit in Heavy Rain sta moderni igri, ki spolnost prikazujeta najbolj eksplicitno. Vidi se, da so avtorji Quantic Dreams Francozi. Kar je pomembneje, kakovost scenarija, ki posteljno telovadbo osmisli in je predvsem ne porine igralcu v obraz, izdelek odmakne daleč od cenene pornografije.

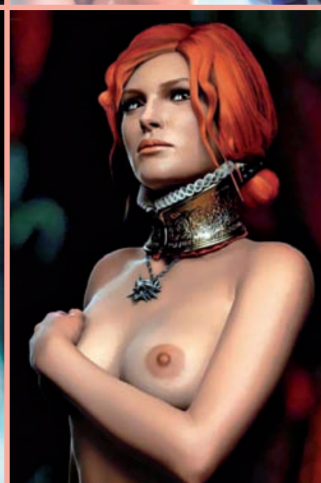












Risarji z veseljem rišejo akte svojih junakinj, zlasti če jim to naroči Playboy, ki se skoraj vsako leto spomni hudih bab v špilih. Pozorno oko opazi, da se večina zgleduje po eminenci slikanja fantazijskih deklin, Borisu Valleju. Možakar je zakoličil take standarde, da je kalup dostikrat težko razbiti. Ob tem velja omeniti, da z izjemo Tris iz Witcherja in modre reaperke iz Giants ostale dame v igralnem elementu niso preveč podobne svojim idealiziranim različicam, niti ne pokažejo mesenih čarov. Preostale frače so iz Bloodrayne, Fahrenheita, Mirror's Edge in Hellgate, dočim je gospa s tomesečne naslovnice Keaira iz spletne frpjke Age of Conan.

Vendarle gredo v radoživem početju najdlje Nemci. Če se spomnimo Lule, ki je bila menedžerska simulacija porno imperija ravno ob prelomu tisočletja, ji težko najdemo sodobno ustreznico. Še najbliže ji pride takisto nemška simščina Singles, kjer so liki namesto objemanja, ki prinese otročka, mogli konkretno skočiti v posteljo. Žal je nadaljevanje s pretirano goloto in trojčki vse pokvarilo ter se ponižalo na nivo cenenih porno animirank. Ja, kaj hitro gredo stvari predaleč oziroma bi bilo bolje, ko bi jih sploh ne bilo.

Spolnost na slabem glasu

Čisto napačen pristop k spolnosti je izraba golih teles za promocijo špila oziroma marketinški poskus prodati čimveč, ker so v igri joški ali cenene fore na račun spolnosti. V to jamo je cepnila nekoč zelo čislana avanturistična serija Leisure Suit Larry, katere poslednji nadaljevanji nista vredni črnila, s katerim sta

bili opisani v Jokerju: Magna Cum Laude je dobil v številki 134 oceno 6,9, Box Office Bust pa 2. Vedno bosta primera, česa igra ne sme narediti.
Bolj prizanesljivi smo lahko do Duka, ki brez striptizet pač ne more, saj je ena sama šala na račun testosteronskega mačizma, ali Kratosa, ki je tako pravo-moški, da bi bilo sramotno, če nagih bab v njem ne bi bilo. A vendarle ne doprinesejo posebne dodane vrednosti. Poniževalno je kvečjemu tu, da so ženske prikazane kot spolne lutke, a to ne more biti predmet resne debate. Duke in God of War sta seksistična na infantilen način, kjer vsak ve, da ne gre zares. Lahko pa spodbodeta kako tercijalko ali skrajno feministično vojščakinjo, saj te besnijo že ob Larinih pokritih jozeljnih. Omeniti velja tudi parodije tipa Saints Row, kjer babe v kopalkah in velikanski vijolični dildo kot orožje le ponazarjata absurdnost, ki se prične že s tem, da določiš velikost bule na hlačah svojega junaka. Žal pa pod to masko absurda ni globljega sporočila, kot ga nosi konkurenčna serija GTA, ki je upravičeno špil za odrasle.
Glavnino slabega glasu digitalne golote vseeno leži na erotičnih igrah. Ni važno, ali gre za iz japonščine nespretno prevedene interaktivne romane, kjer tentakli trpinčijo prsate šolarke, projekte kot je Playboy: The Mansion, ali povsem direktne spolne 'simulatorje', ki jih predstavljata 3D SexVilla in Ripened Peach Sex Sim. Pri slednjih se človek dejansko vpraša, čemu so namenjeni. Na hitro zmodelirana naga telesca, ki se predajajo penetraciji v različnih pozah, človeka pa postavijo v vlogo namišljenega režiserja, niso namreč povprečnemu človečku niti malo vzburjajoča. Ne rečem, da ne obstaja nemalo fetišistov, ki si ga poželjivo manejo ob tovrstnih prikazih. A tudi ti bi lahko imeli neke minimalne kakovostne standarde.
Porno 'igralci' lahko padejo še v eno past, ki jo običajna populacija pozna predvsem iz igric na Facebooku – mikrotransakcije. Glavni program je ponavadi zastonj, a tam dobiš le par ženskic in fantkov, nakar moraš druge modele dokupiti. Povečava mlekarn, sramne dlake, nove poze, vse stane. Osamljeni fetišist na plano kaj hitro potegne kreditno kartico, nakar vprašljivo uživa v svoji zbirki virtualnih barbik, ki jo



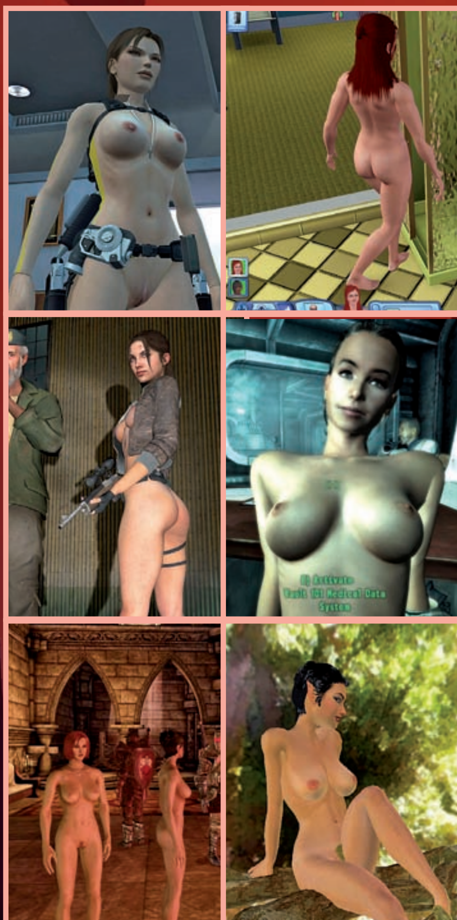


Pornošpili si drugega dela naziva ne zaslužijo, saj gre le za postavljanje parčkov v različne poze. Nemara jim manjkajo namenski igratorji, ki bi izkušnjo naredili zares interaktivno. Tehnika to omogoča!

mora še nadgrajevati. Saj veste, treba je zbrati vse. Ne obsojam takega početja s strani uporabnika, a menim, da gre za spodbujanje odvisnosti, enako kot pri Farmvillu.

Igra, sleci se!

Še en tip golote obstaja, ki pa ga razvijalec ali založnik ni predvidel: gole zaplate. Kot je modovska skupnost pogruntala vročo kavo, tako že od pamtiveka določeni ljudeki z veseljem slačijo junake povsem resnih iger. Lara Croft je bila na udaru med prvimi, takisto smo lahko občudovali nacistične kosmatinke v Return to Castle Wolfenstein in skorajda vsaki frpjki, kjer so babšeta itak pomanjkljivo oblečena. Nekaterim celo to ni zadosti in hočejo odvreči še poslednjo krpico. Ob poplavi urejevalnikov, ki so priloženi igram, se nemalokrat zgodi, da je nude patch prva stvar, ki jo lahko najdeš na spletu. Razen če si Bayonetta, odeta zgolj v svoje lase. Ampak dobro, dotična tudi pobija z orgazmi.



Če so v igri ženske, skoraj gotovo obstaja popravek, ki v igro vnese nagoto. Če dobro pogledate, ima Lara v resnici oblečeno prosojno potapljaško obleko, pri Simčkih pa so samo odstranili cenzuro. Ostali prizori so iz Left 4 Dead (dobra guza), Fallouta 3, Dragon Age in Nvidijine tehnološke demostracije za prikaz zmogljivosti geforca. Mnogo dojk se je na tak način znašlo tudi v World of Warcraft.

Založniki tovrstnega početja kajpak ne odobravajo. Se pa najdejo izjeme, ki goloto na prikrit način spravijo v špil. Tak primer je pri nas neznana korejska nalinijščina Kabod Online, ki like pri opremljanju sicer spodobno kaže v spodnjem perilu, ima pa zanimivo mehaniko: oklepi so uničljivi, pod njimi pa so goli seski gigantskih proporcev :).

Erotika po kablih

Nasploh so ljudje digitalne svetove hitro pričeli uporabljati za virtualno spolnost. Starosta je vsekakor Second Life, ki privzeto seksa ni poznal, a uporabnikov to ni ustavilo. Ko smo prej govorili o mikrotransakcijah: tu si si moral kupiti celo genitalije. Prebrisano. V prvokategornih spletnih igrah direktne spolnosti praviloma ni, zato je vse prepuščeno igralčevi domišljiji. Se pa najdejo nišni naslovi in seksu namenjene masovke, ki ponavadi kopirajo osnove World of Warcrafta, le da je poudarek na vtikanju mečev v drugačne nožnice. V glavnem so omejene na korejski trg, redka se najde za angleško govorečega in jo ponavadi oglašujejo le na straneh s porno videi. Kakovost je temu ustrezna.



Vibrator OhMyBod, ki je tresel v ritmu z ipoda, so sprva prodajali kot igasm, a to Applu ni bilo všeč. Sprožil je poplavo podobnih napravic, tudi takih z vtičem USB in namenjenih moškemu spolu.

Se pa zna zgoditi, da bomo kmalu uporabljali spletno povezane spolne igračke. Njega dni se je na Japonskem dalo dobiti posebno izdajo glasbene streljanke Rez za playstation 2 z dodatno vibracijsko ploščico, ki je partnerki med tvojim igranjem nudila užitke. Danes lahko za xbox 360 kupiš aplikacijo, ki po naročilu trese do štiri ploščke – brez igranja. Poleg tega so pred kratkim – kje drugod kot spet na Japonskem – predstavili napravo, ki prenaša miganje jezika po internetu, da se lahko virtualno poljubljaš. Od tu do spletno vodenih vibratorjev in prenosnih češpelj je le še korak. Tehnologijo itak imamo: vibrator igasm (po novem OhMyBod) priklopiš na ipod in trese v ritmu muzike, obstaja dodatek za fleshlight po imenu vstroker *(Vstroker.com)*, ki takisto suva v ritmu porna na računalu, ali celo dražjo in bolj prefinjeno češpljo realtouch *(Realtouch.com)*. Samo še nekdo mora zadeve spariti in napisati krmilno programje. Ni hudič, da se ne bodo našle igre, ki bodo podpirale tak nadzorni mehanizem. Potem bo potreba po neposrednem stiku odpadla in z njo nevarnost aidsa. Ljudje bomo pa izumrli z neumnim orgazmičnim nasmehom na frisu.

Seks torej raje ne?

Ne jemljite zadnjega odstavka dobesedno. Skrbniki za javno moralo bodo sicer bili plat zvona, a v življenju normalneža niti taki drastični dosežki ne pustijo trajnega vtisa. Morda so zanimivi za preizkus, občasno popestritev spolnega življenja ali kot zanimiva zaposlitev možganov. A vendarle že dolgo čakamo, da bi računalniške in videoigre v večji meri odrasle ter se ne sprenevedale, da ta skrivani in hkrati pomembni del našega življenja ne obstaja. Saj smo dovolj stari, madona, ni nam več treba verjeti v štorkljo. Naj odrastejo še razvijalci in predvsem tisti, ki jim govorijo, česa v igrah ne sme biti. Ne pa, da smo fascinirani nad vsako ziziko, ki pokuka iz oklepa.



Jebemti prostranost jezika in politično korektnost, se priduša Quattro, ko se trudi najti prvotne pomene besed, ki so danes označene kot prostaške.

Decembrskim volitvam ob rob smo dobili zanimivo aferico, katere pomemben del je bilo obkladanje z žaljivimi vzdevki, čemur je sledila debata, kako govoriti, da bi bilo sprejemljivo. To je problem že dolgo, zaradi česar so si v Ameriki izmislili tako imenovani politično korekten govor. Zamorci so v njem afriški Američani, pritlikavci so višinsko izzvani in podobno. No, narod za korektno izrazoslovje ne mara in uporablja kopico skozi leta rabe uveljavljenih sinonimov, ponavadi pospremljenih s sočnimi kletvicami in evfemizmi za spolovila. Doslej nas zaradi tega še ni hudič vzel. A moralizirati o primernosti sledečega izrazoslovja ne kanim, marveč le zanimivo izpostaviti njihov izvor. Pričnimo s klasiko.

Pizda, pička, kurec in kurba

Ne, ne gre za tiskarskega škrata, saj kurec najdete v Slovarju slovenskega knjižnega jezika. Gre za pomanjševalnico besede stare slovanske besede kur, ki pomeni petelina. Ja, ženska je kura, moški je kur. Če je majhen, je kurec. Ni čudno, da so naši predniki za koga, ki je odpovedal v spolnosti, radi rekli, da se je izkikirikal. In da je eden od domačih izrazov za spolnost kavsanje.

Iz istega legla baje prihaja pička. Če imamo fantki petelinčke, imajo punce piške. Vendar je to le ena do razlag. Druga pravi, da izhaja iz indoevropskega korena 'peuk' – pikati, zbadati. Torej mesto, kamor pičiš. Spet tretja jo povezuje s pišanjem, kot premnogi narodi pravijo lulanju. Slednja razlaga naj bi veljala tudi za pizdo, saj gre le za menjavo nezvenečega glasu z zvenečim. Entomologi menijo, da je pička nadomestila pizdo, ko je ta že imela vulgaren prizvok, a ji je kmalu sledila.

Omikani Evropejci so uporabljali latinščino, a niti ta ni nedolžna. Po mnenju nekaterih je ravno ona vir besede kurba, ne vem pa, kako bi beseda curvus, torej krivina, lahko pomenila žensko, ki se prodaja za denar. Zato bolj verjamem tistim, ki kot vir navajajo izvorno staroslovansko besedo kurva, ki spet pomeni (starejšo) kuro. Sploh zato, ker jo uporabljamo vsi Slovani, od nas do Rusov. No, jezik na ulici vse omenjene izraze uporablja nadvse temeljito, zvečine niti ne več za osramje oziroma najstarejši poklic, marveč kot oznako karakterja ali celo kot mašilo.



Človek se ob dejstvu, da večina naših spolovilnih besed izhaja iz kokošnjaka, zamisli nad obliko naše države. Morda nas zato vsi kavsajo.

Fukati in jebati

Fukanje smo povzeli od naših severnih germanskih sosedov, saj smo edini slovanski narod, ki spolno aktivnost opisuje s tem izrazom. Tudi Čehi fukajo, a to pri njih pomeni pihanje in zategadelj jim ni jasno, zakaj se Slovenci tako režimo njihovemu bivšemu reprezentantu Fukalu in zahtev otrok na plaži "Maminku, nafukaj mi blazinku!" Sama beseda fuk spet izhaja iz prej omenjenega 'peuka', pikanja. To hkrati razbije urbani mit, da je angleška beseda fuck v resnici kratica za 'Fornication Under Consent of King', nečistovanje s kraljevim žegnom.

Je pa zato jebanje dosti bolj z vzhoda. Koren je sicer indoevropski 'oiebh', ki pomeni poželeti si ženo. V bibličnem smislu, ja. A vendarle je bolj indijski kot evropski. Enako besedo, 'jabhati', najdemo namreč v sanskrtu še danes in nima vulgarnega prizvoka. V nemilost je padla, ker so jo uporabljali za nespodobna opravila, zato imamo danes odnose oziroma občujemo. Oh, kako skopljeno se to sliši!

Pederast, peder, pedofil, gej

Pederast izhaja iz starogrških besed 'pais', ki pomeni dečka, in 'eros' – ljubezen. Gre torej za človeka, ki se ljubi s fantki. Iz istega hleva prihaja pedofil, le da gre za milejšo oznako. Eros je namreč predvsem meseno poželenje, medtem ko filija označuje ljubezen v bolj bratskem ali tovariškem smislu. Torej so pederasti že pred dvema tisočletjema skušali omejiti lastno negativno samopodobo z iskanjem ustreznejšega imena. Vse več teologov je mnenja, da apostol Pavel ni rohnel proti homoseksualcem na splošno, marveč proti pedofilom. Zato je ironično, da danes za spolne zločince nad otroki uporabljamo milejšo besedo, hujšo pa za homoseksualca.

Mnenja o besedi peder so deljena. Četudi gre za očitno okrajšavo besede pederast, se ponuja še ena razlaga: pedere je latinska beseda za prdenje. Ne le latinska, gre za enega redkih popolnih korenov, saj nadvse podobno besedo najdemo v praktično vsakem jeziku. Kako bi je ne, če imitira zvok spuščanja plinov iz zadnjika. Kopulacija pa v rektum natlači kar nekaj zraka, ki ga je treba, no, izprdeti.

V primerjavi z omenjenimi je gej dokaj nov izraz, pripeljan naravnost iz angleščine, kjer se je prvikrat pojavil v 14. stoletju. Takrat je bil 'gay' pridevnik, ki je izražal veselje, radoživost, požvižganje na ustaljeni red. A imel je temnejši podton: v viktorijanski Angliji je radoživost hitro postala lahkoživost in gej naenkrat ni bil več pozitivna oznaka. Prvikrat so jo homoseksualci sami uporabili v petdesetih letih prejšnjega stoletja ravno zaradi njene večpomenskosti. Internetna generacija pa ji je dodala še pomen splošne nezanimivosti, bednosti.

Lezbijka, tribada, sapfizem

Istospolna ljubezen nikoli ni bila omejena na moške in Grki, ki so nam dali pederaste, so odgovorni še za žensko izrazoslovje. Lezbijka in sapfizem sta dokaj moderna izraza, prvič uporabljena v medicinski literaturi ob koncu 19. stoletja, in imata isti vir. To je grški otok Lesbos, na katerem je v 6. stoletju pred našim štetjem bivala pesnica Sapfo. Ta antična dama je skrbela za kup mladih deklet in v pesnitvah, ki jih ni ostalo dosti, jasno izpričevala svojo ljubezen do njih. Punce, ki so se rade onegavile z drugimi puncami, so pred tem imenovali tribade. Izraz prav tako prihaja iz grščine in pomeni drgnjenje. A prvotno to ni pomenilo vzajemnega drgnjenja spolovil, popularnih škarjic. Tribada je bila ženska, včasih tudi hermafrodit, ki jo je vzburjala aktivna penetracija partnerja ne glede na spol, seveda z ustreznim pripomočkom. Glede na to, da gre še danes za popularno spolno fantazijo, je ustreznost izraza za žensko istospolnost res vprašljiva.

Mimogrede, moški, ki se je pustil napičiti tribadi ali drugemu dedcu, je bil znan kot pathikos – trpeči. Tu bržkone tiči razlog, zakaj uporabljamo izraz copata (južneje: patika) za moške, ki so v zvezi podrejeni ženski.



Vsakomur je takoj jasno, kdo je v tem razmerju trpeči oziroma copata. Vprašanje je le, kateri pendrek bo trpljenje povzročil.

Kar se tiče ljudi iz naše industrije, je bila največja novica lanskega leta smrt Steva Jobsa. Odjeknila je upravičeno, kajti njegov doprinos k računalniškemu polju je bil zajeten. Sedaj so odmori na belem prestolu ravno zaradi njega dvakrat daljši, saj lahko s sabo jemljemo praktične prenosne računalnike z dotikljivim ekranom, poželenja vrednim dizajnom in pohvalno robustnim delovnim okoljem. Daleč od tega, da bi sam avtomatično padal vznak od Applovih izdelkih, toda moje izkušnje z androidnimi napravami, tako tablicami kot telefoni, so bile v primerjavi s tistimi, na katerih teče iOS, občutno slabše.



So joški pospeševalo prodaje revije ali dobrodošel odpočitek od eksplozij in megahercev? Oboje. Mi jih radi pogledamo in smo ziher, da jih tudi ti.

A kakor je Jobs znamenit in hvaležna stranka za medijsko razvpitost, ni edini lani preminuli veljak te branže, ki se mu velja pokloniti. Petega septembra je denimo na oni svet zaradi srčne kapi tiho odromal Bill Kunkel, letnik 1950. Spregledani Američan hecnega priimka je eden očakov tega, kar počne Joker in kar dela na stotine drugih revij ter spletnih strani – igralskega žurnalizma. Po tistem, ko je pisal za bedne znanstvenofantastične in rokoborske fanzine, je karierico nadaljeval v stripovskih vodah, kjer je oddajal tekste za Spider-Mana in Supermana. Toda leta 1978 se je našel v pisanju kolumne v cajtengu Video in kmalu, 1981., ustanovil lastno revijo o videoigrah, ameriški Electronic Games. Šlo je za eno prvih tovrstnih publikacij na svetu, ki je le dva tedna zaostala za sorodnim britanskim izdelkom Computer and Video Games, zaslužnim za oranje ledine. Mimogrede, prva igričarska revija je bila čezlužna Play Meter iz 1974, vendar se je ubadala in se še zmerom ubada z avtomati.



EG je bila prva ameriška revija o igrah. Nima zveze s kasnejšim, razvpitim Electronic Gaming Monthly.

V okviru te historične zaslužnosti gre Kunklu dodatno priznanje, da je bil eden prvih, ki je igre jemal resno. V dobi, ko so veljale za področje mozoljastih najstnikov in debilčkov brez pametnejšega dela – to obdobje pri nas pretežno še vedno traja in brez kanca sramu iztegujem srednji prst vsem novinarjem mainstream medijev, ki pri tem zločinsko sodelujejo – , se je pionirsko zavzemal za to, da špili lahko zanimajo odrasle in da imajo ti od njih več kot le plehko zabavo. Predvsem pa, da bodo imeli vse več. Izkazalo se je, da je imel prav, saj se je medij krepko razvil.

Bill je po crkotu Electronic Games leta 1994 postal svetovalec pri izdelavi iger, bil je izvedenska priča na sodnih procesih, kot sta bila Atari proti Magnavoxu in Nintendo proti Galoobu, predaval je teorijo dizajna špilov na univerzi v Las Vegasu, začetkom devetdesetih sodeloval pri oživljenih Electronic Games in leta 2005 spisal knjigo Confessions of the Game Doctor. Odlomek si lahko prečitaš na *Rolentapress.com*, v njej pa v jeziku pravega geeka popiše številne prigode iz svoje bogate preteklosti v industriji iger.

Dvanajstega oktobra je pri 70 letih umrl tudi Dennis Ritchie, prejemnik narodnega odličja za tehnologijo iz rok predsednika Clintona, soavtor 'digitalne dobe', ki je ustvaril višenivojski programski jezik C in s Kenom Thompsonom operacijski sistem Unix. In koliko je še takih, ki so primaknili manjše koščke. Radar je spomladi denimo zabeležil smrt Paula Hopa, izdelovalca zgodnje top-down dirkačine Chariot Race za VIC-20. Slava in mir vsem, če vemo zanje ali ne.

Sneti

LESTVINA d.d.

Uradna lestvica revije JOKER
ALPRESS d.o.o., Dunajska 5,
1000 Ljubljana, WWW.JOKER.SI

NAJBOLJ IGRANE ZADNJEGA ČASA

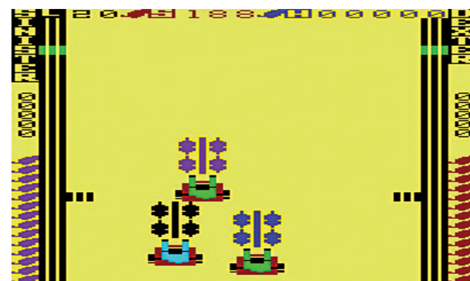
	IGRA:	OCENA:
01.	MODERN WARFARE 3	82
02.	FIFA 12	89
03.	WORLD OF WARCRAFT	666
04.	SKYRIM	87
05.	BATTLEFIELD 3	84
06.	COD BLACK OPS	84
07.	UNCHARTED 3	87
08.	THE WITCHER 2	90
09.	DEUS EX	89
10.	TOTAL WAR: SHOGUN II	91

STRANKE NAJBOLJ ČAKAJO NA
- GTA V, BIOSHOCK INFINITE, DIABLO 3, MASS EFFECT 3

NAGRAJENCA ŽREBANJA
- Jakob Sliva iz Ljubljane (NFS: The Run)
- Janja Vidovič iz Gorišnice (Harry Potter za xbox)

Včasih smo se doldajali.

Danes se le še dodajamo.



Pri nas so VIC-20, predhodnika C-64, imeli redki. Glede na švoh drob je bil Chariot Race čudež.

Trine 2

Nekoč je bil naslovček, ki se mu je reklo Trine (J193, 77). Šlo je za simpatično hodi-v-desno platformsko igro, ki je skakanje in ležerno mikastenje brdavskov kar uspešno mešala z reševanjem miselnih oreškov, osnovanih na živahni fiziki in žongliranju s tremi različno sposobnimi liki. Od daleč je spomnila na Blizzardove prastare The Lost Vikings in se kitila s prelestno fantazijsko podobo. Žal pa tudi s ceno, ki je ob izidu znašala 30 evrov, kar je bilo odločno preveč za neodvisnico, ki si jo obrnil po petih uricah pretirano sproščenega nabijanja. Drugi pravljični trud razvijalca Frozenbyte je bistveno boljša igralska investicija, toda ...

Povratek magične trojice

Stvari, ki so jih nadebudni Finci popravili in dodelali, na prvi pogled ni malo. Začenši s ceno, ki na Steamu znaša pravičnih 13 evrov oziroma sedem apoenov več, če se odločiš za zbirateljsko izdajo, ki je bogatejša za digitalno umetniško bukvico in muziko. Nadaljevavši pa z multiplayerjem, ki je bil prej samo lokalen, dočim zdaj dopušča, da se na daljavo povežejo največ trije igralci.
Če prijateljev s Trine 2 nimaš, v enoigralski zgodbovni kampanji med bojevnikom, čarovnikom in tatico preklapljaš poljubno, na ekranu pa je vedno le izbrani lik. Vitez Pontius zna kot prej vihteti meč, macolo in ščit, s katerim se ubrani pred udarci, ognjem, sulicami ter drugimi izstrelki, ki jih proti troedini druščini sčuvajo zlovešče rastline, orki, pajki in slični nagajivci. Mag Amadeus je tepežkalno docela nesposoben, a obvlada premikanje predmetov in vzvodov na razdaljo. Prav tako dočara zabojnike, deske in lebdeče platforme, ki so junaški odpravi v pomoč pri doseganju oddaljenih polic. Zadnji član posadke, kradljivka Zoya, pa grdavse ugonablja z razdalje z lokom in ima kljuko, s katero po tarzansko prečka brezna in se akrobatsko zaniha do odročnih kotičkov.
To so glavni talenti trojice, ki jih je moč nadgraditi z vlaganjem točk. Slednje prinaša napredovanje v plitki zgodbi, ki ni v središču pozornosti. Amadeus se sčasoma nauči klicanja večjega števila zabojev in desk, Zoya streljanja ledenih in ognjenih puščic, Pontius metanja kladiva. Veščin je še nekaj, toda svežih, ki bi bile omembe vredne, ne prinaša, kar je manjše razočaranje. Še vedno pa se liki všečno in smiselno dopolnjujejo, dočim je nadzor s tipkovnico in glodalcem pretežno neproblematičen.

Službovanje v pravljični deželi

Najbolj očiten adut Trina 2 je slastna grafika, ki poleg gibanja kamere levo in desno ter gor in dol pozna tudi globinskega. Z vsaj približno modernim računalnikom se ti bodo zrkla pregrevala ob pravljični idili travniških, podeželskih, podzemnih, grajskih, obalnih in še kakšnih lokacij. Ozadja so tako mila, barvita in nabita z detajli, da včasih težko ločiš med okrasnimi ploskvami in igralno ravnino, kamor redno vskakujejo komaj kaj nadležni običajni sovražniki in občasni šefi. Vizualno gre za enega najbolj navdihnjenih špilov lanskega leta, v katerem pride zelo do izraza opcijski stereoskopski prikaz.
Kar se tiče sestave stopenj, so se avtorji držali formule iz prvenca, le da so občutno pomnožili pritikline, ki so ti v pomoč in te ovirajo. Veliko je znova šolskega skakanja po fiksnih, izginjajočih in na os nameščenih platformah, okoli katere je slednje moč zavrteti. Bodisi tako, da skočiš nanje in počakaš na delovanje Newtonovih zakonov, bodisi s coprnikom, ki lahko vselej vidni kurzor prestavi na nezasidrane predmete in jih premakne na daljavo. Vrača se povzpenjanje čez prepreke s stopniščnim kopičenjem artefaktov pred njimi. Več kot prej pa je fizikalno-miselnih zagonetk. Enkrat se ukvarjaš s premičnimi zrcali, ki delujejo podobno kot portali v, no, Portalu, drugič s prestavljanjem in obračanjem cevi usmerjaš zračni tok, da te odnese v višavo, tretjič je treba desko prenesti v kolesje dvižnega mostu, da se ta ustavi v vodoravnem položaju, četrtič pa se z bojevnikom premakneš pod vodni curek, da po vzdignjenem ščitu steče do bližnje rastline, ki mutira v odskočno površino.

In živeli so ...

Vse bi bilo lepo, če se ne bi špil spet izkazal za premalo zahtevnega. Mikastenje je tokrat resda manj mimogredno kot v enki, saj se spopadeš tudi z odpornejšimi sovragi. Pohvalno je nadalje, da se lahko izzivov lotiš na različne načine, za kar je zaslužno domišljijsko karafekanje s fiziko. A po drugi strani se glede nje mnogokrat jeziš na avtorje, ki niso znali predvidevati iznajdljivosti bolj izkušenih igralcev, zaradi česar za navidez zafrknjene probleme prepogosto najdeš cenene rešitve. Včasih se ti posreči pocarski odskok od robnika, drugič se kateri od premičnih mehanizov zaradi hrošča zaustavi in ti omogoči, da čezenj napreduješ brez tuhtanja. Veliko podobnih hroščev, kot je (bil) tisti, ki magu dopušča, da po zaslonu premika predmete, na katerih stoji in s tem sam sebe, so zaplete že odpravile. A jih je še precej.
Škoda, kajti z več pazljivosti bi bil Trine 2 sicer lahka, a dobra akcijsko-miselna fizikalna ploščadarica. Tako je zgolj spodobno nadaljevanje, ki si višjo oceno zasluži na rovaš cenitve in internetnega večigralstva.

Case bi rad bil začarani princ, a ga poljub z igro spremeni v podložnika.

79 slastna podoba ✔ kombiniranje s tremi liki ✔ fizikalno pogojene stopnje ✔ spletna večigralnost ✔ primerna cena ✔ splošna lahkost ✖ cenene rešitve določenih problemov ✖ s fiziko povezane čudnosti in hrošči ✖ Frozenbyte / Atlus



Ploščadarski elementi, kot je skakanje, ne terjajo dolgoletnih izkušenj z Nintendovim brkačem. Malo več izziva ne bi škodilo.



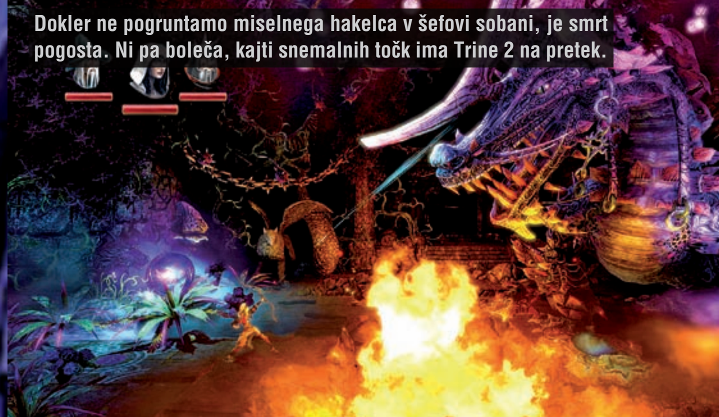
Z velikimi bitji se le izjemoma spopademo direktno. Strupenjačo na sliki premagamo tako, da ji na glavo poderemo strop.



Pontius je akcijamož ekipe, ampak junaki so telesno dokaj poravnani. Skačejo enako daleč in visoko, umirajo enako hitro.



Amadeus lahko na daljavo premika večino nestatičnih predmetov. Vključno z lažjimi sovragi, ki končajo v breznu ali na kolih.



Dokler ne pogruntamo miselnega hakelca v šefovi sobani, je smrt pogosta. Ni pa boleča, kajti snemalnih točk ima Trine 2 na pretek.

The Book of Unwritten Tales

Avanture so stremljenje k napredku že davno položile na dno predala. Dotok novih se je namesto tega očitno osredotočil na videz, saj smo v zadnjem času dobili več izjemno lepih naslovov. Z risankasto estetiko sta denimo prepričala The Whispered World in A New Beginning nemške skupine Daedalic. The Book of Unwritten Tales je plod prav tako nemške razvijalske hiše King Art. Slog je tu drugačen, a očesna priljudnost nič manjša.

Pod hrustljavo skorjo

Risar si zasluži vse pohvale, saj na tako bogato in pravljično scenografijo ne naletimo pogosto. Prizorišča so sicer predizrisana in ne omogočajo spreminjanja pogleda, vendar se ti mrežnica kar topi ob novem sladkorčku za vsakim vogalom. Obiščeš škratjo utrdbo v visokogorju, magovo kočo sredi gozda, močvirje, grobnico, tabor orkov, trebuh lačne pošasti in številne druge, nič manj privlačne kraje. Že sam pogled na to živobarvno bogatijo špil naredi vreden igranja,

A vizualna bombastičnost ostane osamljena odlika. Povprečnost dvigne glavo že pri zgodbi. Ta je humoren fantazijski golaž, ki ga ni sram mesiti klišejev. V bajeslovni deželi divja vojna in zaplet je zgrajen okrog lova za vsemogočnim Artefaktom™, za katerega se pulita tako dobra kot zlobna frakcija s pokvarjenimi demoni na čelu. Seveda pripadaš prvi, čeprav bi kdaj pa kdaj sedlo igranje slabih fantov. Splet okoliščin hoče, da združijo moči polnaga vilinka Ivo, škrat Wilbur in zračni pirat Nate s kosmatim ljubljenčkom Critterjem. Za slednjega so že napovedali izid lastne igre The Critter Chronicles, drugače pa se špil pri likih močno zgleduje po legendah iz preteklosti. Wilbur je s čarodejskimi ambicijami ukrojen po meri čarovnika Simona, Nate pa je gobezdalo v slogu Guybrusha.

Osebe so ti večinoma dodeljene samodejno, le v nekaj primerih med njimi preklapljaš glede na različne sposobnosti. Škrat je majhen in leze skozi luknje, vilinka obvlada simbole, človečnjak zna napeti mišice. Žal izmenjavanje ni gladko, saj se neaktivni člani nekoristno prestopajo in se kot lutke postavljajo na prednastavljena mesta v prostoru. Lesenost likov je tudi drugače precejšnja. Premikanje je kljub radodarnim animacijam okorno, teleportirni zemljevid pa hroščat in deluje le napol.

Suhe rozine

Igralno ogrodje se posluži klasičnega kazanja in klikanja. Vmesnik ne zapleta in ob pritisku preslednice pokaže vsa aktivna mesta. Teh je veliko in pri pregledovanju moraš biti potrpežljiv. Številni predmeti namreč romajo v žep šele, ko si vse natančno prečesal in se naposlušal obsežnih komentarjev.

Uganke zajemajo od vsepovsod, zlasti iz koša uspešnih domislic iz preteklosti. Vsi, ki so počitnikovali na Opičjem otoku, bodo prepoznali gumijastega piščanca, potvarjanje rezultatov na rokovnjaškem tekmovanju in potovanje v času s pomočjo samemu sebi. Nadalje moraš izvesti opijanjenje dvoglavega ogra, prevzgajanje odvisnikov od spletnih masovščin in kup drugih nenavadnosti.

A kljub raznovrstnosti in očitnemu naslanjanju na preizkušene recepte to ni igra, ki bi pričakovala kompleksno, pikolovsko in zadovoljujoče zlaganje koščkov sestavljanke. Čeprav fašeš večje kveste, kot je iskanje delov legendarne bojne oprave, je večji del ugank razočarajoče plitek in rešljiv s sredstvi v neposredni bližini. Večnačinja in izbir, ki bi vplivale na izid igre, ne pričakuj. Občasno vskoči kaka strojna zanka z vrtenjem obročev in primerjanjem simbolov, a nič naprednega in vznemirljivega. Zbode nekaj zoprnih vmesnih področij, kot sta rudnik z negostoljubnimi škrateljci in tempelj, kjer s starodavnimi mehanizmi odpiraš prehode. Tu mora Ivo scimprati cel peklenski stroj, da bi onesposobila zlobnega maga. Verjetno bi enako dobro opravil trd stik ponve z bučo. Da do rešitve prigruraš s poskušanjem, ni lepa popotnica. Nad cenenostjo takega pristopa ne moreš biti zadovoljen.

Nadalje moti, kako malenkostne so puzle. Četudi vidiš daleč v prihodnost in vnaprej veš, kako boš izzive strl, te sistem sili v nadležno proženje prednastavljenih stikal. Dokler se ne pogovoriš z določenimi osebami, med drugim z zadetim minotavrom, ključne možnosti kljub očitnosti ostanejo neaktivne. Tovrstnih nerodnosti je preveč, da bi jih bilo mogoče prezreti, saj cufajo tempo.

Surova sredica

Igra sicer nastopi suvereno in je oblikovalski dosežek. A tare jo šop začetniških težav, ki jim v sodobni dogodivščini iz profesionalnega studia ni mesta. Izkušnja ostane brez globine in čeprav zabavnosti ne manjka, zaradi preštevilnih in na silo skrpanih tematik kmalu otopi. Tako zgodbovni kot ugankarski del se s tisočerimi vtisi preveč zaganjata v vse smeri, da bi se voz zložno pomikal po izbrani poti. Zato je izdelek v posameznih slikah sicer privlačen, kot celota pa deluje slabše, kot bi glede na zloščeno podobo pričakovali. Pet poglavij te zaposli za več kot ducat ur in za dvajset evrov to ni slaba kupčija, vendar odlični prvi vtis iz ure v uro bledi.

***Navi** v tangicah in visokih škornjih se ogrne v kuto in se pomeša med pravljična bitja.*

62 **nadvse lepa prizorišča ✔ razgibanost ✔ polovična dobra cena ✔ sinhronizacija ✔ slab tok ugank ✖ okorno ravnanje z liki ✖ plitkost ✖ neosredotočenost ✖** **King Art / Lace Mamba**



Če tale prizor ni kot izrezan iz Čarovnika Simona, tudi nič nočem. Ima pa Wilbur v nasprotju s Simonom precej krajši jezik.



Inventar skoči na plano, ko se približaš spodnjemu robu zaslona. Čeprav si priden pobiralec, ni gneče, saj se sproti prazni.



Pogledi od zgoraj so priljubljen prijem. Mogoče zato, ker se iz ptičje perspektive vidi še globlje za robove ledra na Ivo.



Igra kot sodobne animiranke parodično črpa od povsod. Se kdo spomni ukinjene pustolovščine Warcraft Adventures?

Section 8: Prejudice

Ob nazivu Section 8 bo nekaterim zaropotalo v spominu. Res je, gre za večigralsko prvoosebno streljanko spred dveh let (J195, 72), ki jo je širše občinstvo spregledalo predvsem zaradi tega, ker je bila po predstavitvenem slogu tako zlajnana. A to studiu Timegate, ki ga poznamo po Kohanu, ni vzelo poguma in pred nami je nadaljevanje. Manko zaporedne številke sicer cika na to, da je Prejudice razširitev, tako kot nizka cena trinajstih evrov in zgolj digitalna razpoložljivost, saj ga dobite na Impulsu in Direct2Drivu (PC), Xbox Live Arcade (X360) ter PS Storu (PS3). Ampak ne, Timegate pravijo, da je to nadaljevanje, pa pika.

Padanje na glavo

Osma sekcija je elitni oddelek človeške oklepne pehote nekaj stoletij v prihodnosti. To pomeni, da se lahko mečejo na tla iz letal, ne da bi si odrgnili kolena. Take podvige jim omogoča zajeten bleščeč oklep, ki ga vsako jutro skrbno loščijo. Superobleka nudi še samoobnavljajoči se energetski ščit, raketni nahrbtnik in sposobnost šprinta, s katerim se da uživaško hitro premerjati razdalje. Padanje z orbitalnih plovil je itak zaščitni znak igre in ko ob gromkem poku v tleh pustimo krater, se počutimo kot hi-tech Herkul. Sploh ko koga speštamo, saj je moč z nekaj spretnosti naciljati sovražnikovo betico. S spusti z neba se po smrti v boju vrnemo na bojišče, nakar ni moč več nazaj gor, dokler smo živi. Izberemo lahko katerokoli točko na karti, sovražnik pa nam skuša pokvariti dan s protizračno obrambo.

A tu se orožarska pornografija konča, kajti v rokah imamo dokaj neugleden arzenal: avtomatske puške, šibrovko, snajperico, bazuko in novost v Prejudicu glede na S8, energetski kanon, ki hitro predre ščite. Naenkrat lahko trogamo dva pihalnika in si zraven izberemo še dva kosa posebne opreme. Sem spadajo ročne granate, senzorji in visokotehnološki izvijač za popravljanje, ki šprica zdravje. Verjetno v obliki WD-40. Edina res fina reč med dodatki je žepni minomet, s katerim trosimo kasetne bombice. Iz zraka lahko prikličemo tudi obrambne stolpiče in tri vozila: hodečega robota, tank in lebdeči moped. Občutek pri streljanju je v redu, a je učinek na cilju sterilen, saj zgolj opazuješ merilnike, kako usihajo. Najbolje je, če nasprotnika pociljaš v ksiht in mu vzameš najprej ščit, potem še življenje. V predhodniku je bilo tu več žmohta.

Kar S8P rešuje poleg skakanja po glavah, je dinamično dogajanje. V večini modusov namreč igra naključno zastavlja drugotne cilje, ko na karto od nikoder pripelje konvoj, ki vabi, da ga oropamo, ali se kdo spomni, da bi rad bombardiral sovražno bazo in moramo tarčo označiti. Tovrstne naloge presekajo monotonost branjenja zastavic in zahtevajo uigrano ekipo, saj v vsem kaosu niso mačji kašelj, sovrag pa dobi točke, če nam podvig ne uspe!

Prijaznost puščavniku

Kaj še ima Prejudice, česar nima izvirnik? Orožja imajo zdaj več vrst streliva, za nameček pa je moč po malem spreminjati statistične lastnosti oklepa. Osnovnemu večigralskemu modusu conquest, kjer ob drugotnih nalogah po battlefieldovsko zasedamo strateške točke, so dodali tri: skirmish, kjer obstajajo le sekundarni cilji, assault, kjer se strani izmenjujeta v napadanju in obrambi postojank, ter swarm, kjer se s tremi kameradi zoperstavimo računalniškemu navalu svojati. Kart je slaba dva ducata in so dobro oblikovane. Dve leti od enice so pri Timegatu res ponucali za piljenje, saj se boji praviloma končajo zelo izenačeno. Pohvalil bi tudi bote, ki razumejo vse moduse, in samodejno iskanje spopadov na liniji. Sistem teče skozi Games for Windows Live, ob čemer bodo nekateri doživeli infarkt.

Glavna razlika glede na Section 8 je, da ima Prejudice čisto pravo enoigralsko kampanjo. Tako po dolžini, ki z okoli sedmimi urami presega Call of Dutyje, kot raznolikih misijah, kjer izmenično napadamo, se skrivamo in branimo. Zgodbo sicer pozabiš tisti trenutek, ko greš iz igre, a za nedeljsko rešetanje je z zabavnimi dovtipi likov čisto dovolj dobra. Žal pa poleg pozabiš tudi vso podobo, saj imajo tako karte kot oklepi spet močan občutek že videnega, kot bi nekdo vkup stlačil Halo in Warhammer 40.000, a brez veličastnosti slednjega. Timegate nujno potrebujejo risarja z domišljijo.

Za trinajst evrov boste stežka našli novo rešetačino z več vsebine in zloščenosti, pa tudi že lep čas ne pomnim večigralskih bojev, ki bi mi tako napumpali adrenalin. Le občutek že videnega bo krepak.

***Aggressor** se navduši nad padalstvom, saj lahko pristaja na naključnih mimoidočih. <ŠPLJOC>*

75

globoka, napeta večigralska akcija ✔ padanjeeeeeeee!eee!ee! ✔ obilica vsebine za denar ✔ še vedno nenavdahnjena, že videna znanstvena fantastika ✖ sterilnejši boj kot prej ✖ Timegate Studios



Energijski kanon je eno lepših orožij, a kabum bi bil lahko barvitejši. Sovragi dajejo zgolj z renčanjem vedeti, da jih sploh kaj zadeva.



Ob padanju je moč na koncu zavirati za boljši nadzor ob pristanku. Vendar smo tako kasneje na tleh, kar je ob hitrem dogajanju lahko slabo.



Spopadanje s tanki je lakmusov papir za kvaliteto moštva. S pravilno opremo se jih ni težko odkrižati, z napačnim pristopom pa so morilski.



Nasprotniki v kampanji imajo na sebi podobne bojne obleke, zato frajarijo s poskakovanjem in letanjem. Le večina jih je videti enako.





From Dust

Ubisoft. Prej: X360, PS3 (J217, 80). Zdej: PC.

Radosti vredno: mudeeel, nova populousoidna igra izpod prstov Erica Chahija, očeta Another Worlda! Juhej! Od zgoraj gledaš na dokaj ozko omejeno prizorišče, koder z manipulacijo narave omogočaš preživetje svojemu plemenu. S kurzorjem sesaš vodo ali rodovitno prst in ju odlagaš drugam, da odstraniš jezero ali narediš otok v morju. Preusmerjaš lavo, ki se ohlaja in tvori skale, krotiš požare in preprečiš, da bi vasico odplaknil cunami. Razmere postajajo vse neugodnejše, saj se tla tresejo, pleme nabaše na pustinjo in deževje dvigne gladino jezera, ki zalije prst. Dinamična fizika je impresivna in nivoji niso ukalupljeni, saj imajo po peskovniški tradiciji več rešitev, vzdušje pa je fantastično. Poleg kakih deset ur dolge kampanje so tu še ločeni izzivi, medtem ko igra na Steamu velja le 15 evrov. Večigralstva ni, ampak saj v tem okviru niti ne bi bilo smiselno.

Povodi za jamranje: enaki kot v konzolastični verziji. Tvoji podaniki so zabiti kot noč in so mnogokrat krivi, da ti spodleti. Če se to zgodi, moraš od začetka stopnje, saj ni nadzornih točk. To zna biti sitno, saj so kasnejši nivoji dolgi in se mimogrede zaciklaš v neposrečeno rešitev. Igranje je polno enoličnih dejanj – zgrabi zemljo, nesi jo, izpusti, zgrabi jo, nesi, izpusti ... Nadzor pa z miško ni nič preciznejši kot z joypadom, tako da imaš tudi na peceju preglavice, ko je treba nekaj pikselperfektno zadeti. Manjka nekaj globine, saj ni ne surovin, ne sovražnih plemen, in zgodba je kilava.

Novosti v tej inačici: em, grafika višje ločljivosti? Ostalo je enako. (sn) **80**



Radiant Silvergun

Treasure. Prej: saturn, 1998. Zdej: xbox 360.

Radosti vredno: med ljubitelji arkadnih vesoljskih streljank – shoot'em upov Silvergun uživa mitski status. Po eni strani zato, ker je prišel le na avtomate in Segino konzolo saturn, kjer na Ebayu doseže ceno sto in več evrov. Po drugi pa zavoljo prislovične odličnosti in izvirnosti. V tem predhodniku Ikaruge, ki ga za desetaka tržijo v Xbox Live Arcade, v pogledu od zgoraj pilotiramo ladjico in nažigamo po alienskih tečnobah. A namesto da bi sproti dobivali nova orožja, imamo že spočetka vseh sedem, ki jih uporabljamo s kombinacijami gumbov. Kleč napredovanja je v spretnosti upravljanja in preciznosti nažiganja, a tudi rabi pravega orožja v pravi situaciji, pri čemer je dostikrat taktično možnih več pristopov. Nadalje se velja potruditi, da zaporedoma odstranjuješ sovrage iste barve od skupno treh, saj to prinaša več točk in omogoči hitrejše krepljenje orožitve. Igra odlično drži napetost z mojstrsko tempiranimi in sestavljenimi valovi nasprotnikov ter velikimi šefi, ki jih je prava slast eliminirati. S sedmimi nivoji Radiant Silvergun ni dolg, a finta je v točkovanju in igranju na višjih težavnostih.

Povodi za jamranje: mehanika ni več tako sveža kot ob lansiranju in odtlej so se pojavili bolj bombastični ter še pazljiveje izrezbarjeni šuterji, recimo Treasurjeva lastna Ikaruga in igre fabrike Cave.

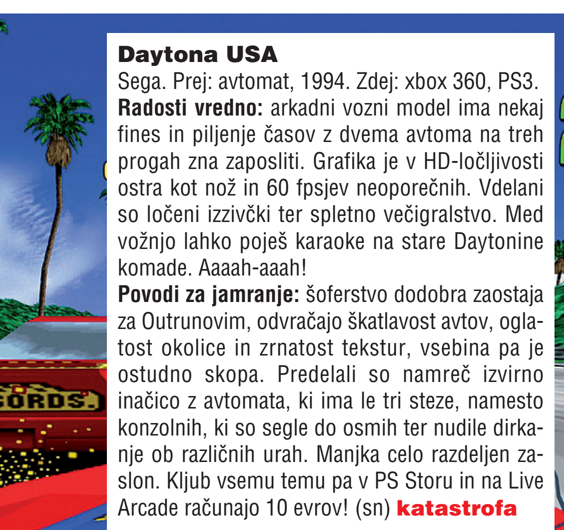
Novosti v tej inačici: luštno izboljšana grafika s HD-sličicami in novimi učinki, internetne lestvice, spletni co-op za dva, Ikarugin način z njeno igralno mehaniko, shranjevanje posnetkov in njih deljenje po Xbox Livu. (sn) **izvrstno**

Daytona USA

Sega. Prej: avtomat, 1994. Zdej: xbox 360, PS3.

Radosti vredno: arkadni vozni model ima nekaj fines in piljenje časov z dvema avtoma na treh progah zna zaposliti. Grafika je v HD-ločljivosti ostra kot nož in 60 fpsjev neoporečnih. Vdelani so ločeni izzivčki ter spletno večigralstvo. Med vožnjo lahko poješ karaoke na stare Daytonine komade. Aaaah-aaah!

Povodi za jamranje: šoferstvo dodobra zaostaja za Outrunovim, odvračajo škatlavost avtov, oglatost okolice in zrnatost tekstur, vsebina pa je ostudno skopa. Predelali so namreč izvirno inačico z avtomata, ki ima le tri steze, namesto konzolnih, ki so segle do osmih ter nudile dirkanje ob različnih urah. Manjka celo razdeljen zaslon. Kljub vsemu temu pa v PS Storu in na Live Arcade računajo 10 evrov! (sn) **katastrofa**



Sonic CD

Sega. Prej: mega-CD. Zdej: PS3, X360, iOS.

Radosti vredno: gre za od strani gledanega Sonica, ki je izšel le na CD-dodatku za mega drive. Keč je, da lahko z aktivacijo kažipotov izbiraš, v katerem času se bo odvijalo nadaljevanje stopnje. S tem spreminjaš ovire in sovražnike. Grafika je hitra in prirejena širokokotnosti, CD-glasba je iz originala, vdelane so vmesne risanke, novost pa je igranje s Tails.

Povodi za jamranje: dizajn nivojev je dostikrat žleht, posebej ko je treba aktivirati kažipot z dovoljšnjo hitrostjo, in zahteva veliko študiranja. Podoba ni zala, saj je špil narejen na pogonu iz Sonica 1. Cena je še vedno malo pretiranih pet evrov (4 za iOS), kajti novosti bi lahko bilo več. (sn) **dobro**



Mortal Kombat Arcade Kollection

Midway. Prej: povsod. Zdej: PS3, X360.

Radosti vredno: za desetaka v spletni štacuni PS3 ali X360 dobiš tri Kombate – prvenec, dvojko in Ultimate MK3. Vsi so taki kot njega dni, le da imajo dodano prilagojenost širokim zaslonom in spletno igranje. Slednje je v evropski PS3jevi inačici in popatchani ameriški ter xboxovi verziji (1.02) kar gladko. S popravkom so odpravili tudi večino težav z zvokom in uštimali nadzor.

Povodi za jamranje: založniki so se navadili, da nam rimejke orenk zacolajo. Desetak je preveč, zlasti ker v paketu ni MK Trilogy z agresorsko črto in novimi potezami. Izdelek ni čisto spoliran in grafika ni olepšana, Mortal Kombati pa so se zaradi manjše globine postarali slabše kot Street Fighterji. (sn) **ajt, v redu**







Guardian Heroes

Treasure. Prej: saturn, 1996. Zdej: xbox 360.

Radosti vredno: vsak, ki ima rad dvorazsežne hodi-v-desno pretepačine, pozna Double Dragon in Streets of Rage, v novejšem času Castle Crashers. Za Guardian Heroes pa je slišalo vse premalo ljudi, saj je bila igra doslej omejena na saturn (in odvrtek za GBA). Pozorno od Microsofta, da jo je oživil na Xbox Live Arcade, saj gre za uživantski, globok izdelek proslavljene japanske grupe Treasure. Osnova je simpl: izbereš med štirimi fajterji, od bojevnika z mečem do punčkaste mejdžice, in greš v pravljičnem, risankavem srednjeveškem svetu reševat kraljevo družino. A kmalu ugotoviš, da brezglavo drkanje knofov ne prinaša rezultatov, saj je borilni sistem dodelan in malodane na nivoju kake orenk 2D-pretepačine. Če nočeš prehitro porabljati kreditov za nadaljevanje, moraš blokirati, skakati po treh ravninah dogajanja, nucati magijo in specialke, izvajati kombinacije, se dobro postavljati ter pametno ukazovati mečevalskemu spremljevalcu. Višja kot je zahtevnost, bolj je vse to pomembno in teže boš ugledal konec tematsko klišejske, a ipak zanimive štorije, ki se na dosti mestih cepi glede na odločitve v dialogih. Dodatne privlačnosti so lahkotno frpjsko napredovanje oseb, ki izdelek naredi opazno privlačnejši od navadnih beat'em-upov, sodelovalni multi za dva na istem xboxu ali po Livu, divje arenske bitke za do 12 udeležencev in arkadni modus s spletnimi lestvicami.

Povodi za jamranje: gneča zna biti pretirana, napredka likov ni moč shraniti, sovražniki se malo preveč ponavljajo, igralni občutek je precej staromoden, tudi zaradi rudimentarne animacije.

Novosti v tej inačici: kup odklenljivih bojevnikov za arensko bojevanje in simpatično predelana HD-grafika. (sn) **žurersko**





Bastion

Supergiant. Prej: X360 (J217, 85). Zdej: PC.

Radosti vredno: Branik je izometrična 2D frpjska seskljalka v pravljičnem svetu, kjer v osmih smereh tekamo po s svinčnikom in vodenko izrisani deželi iz zof, drevja ter mozaikov. Okolica se pred nami sproti sestavlja iz kock, ki se jemljejo iz praznine. Ta izvrstni učinek dopolnjuje govorec, ki v obliki spominov komentira naša dejanja in žebra štorijo o celjenju mesta, za kar nabiramo kristale. Odstranjevanje raznolikih sovražnikov je dinamično, saj v ta namen uporabljamo tako ščit in premet vstran kot hladna in strelna orožja ter specialke. Nadgrajujemo sebe, prodiramo globlje v pisani svet, ki sega od zelenih livad do arktične pustinje, ter smo navdušeni nad številnimi prijemi, od vožnje na ploščadih do katapultiranja. Med nivoji z novimi stavbami dopolnjujemo sučišče (hub) in razmišljamo o tem, kako jim je ratalo spojiti pravljico, steampunk in kavbojcarico.

Povodi za jamranje: enako kot v xboxovi verziji je tehnika boja nekam plitva in ponavljajoča se, čeprav ipak zahteva razumno dosti spretnosti. V gneči zna biti dogajanje nepregledno, pri izmikanju se rad skotališ v prepad, orožja za na daleč so nadmočna onim za od blizu, težave so z jemanjem na muho, šefi in zgodba niso bogvekaj, ni ugank ter večigralstva, konec pa pride po kakih petih urah. Nato se odklene new game+, kjer začneš z že prisluženim.

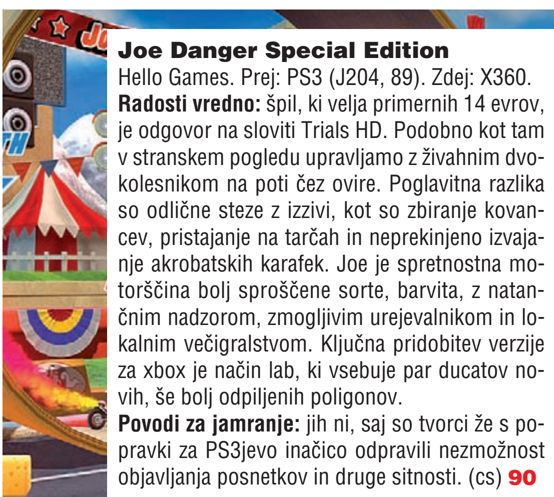
Novosti v tej inačici: nadzor z miško in tipkovnico je solidna alternativa joypadnemu, špil pa poleg na Steamu za 14 EUR tržijo še v App Storu Googlovega brskalnika Chrome, v katerem nato tudi teče. Prihodnost je tu. (sn) **85**

Joe Danger Special Edition

Hello Games. Prej: PS3 (J204, 89). Zdej: X360.

Radosti vredno: špil, ki velja primernih 14 evrov, je odgovor na sloviti Trials HD. Podobno kot tam v stranskem pogledu upravljamo z živahnim dvokolesnikom na poti čez ovire. Poglavitna razlika so odlične steze z izzivi, kot so zbiranje kovancev, pristajanje na tarčah in neprekinjeno izvajanje akrobatskih karafek. Joe je spretnostna motorščina bolj sproščene sorte, barvita, z natančnim nadzorom, zmogljivim urejevalnikom in lokalnim večigralstvom. Ključna pridobitev verzije za xbox je način lab, ki vsebuje par ducatov novih, še bolj odpiljenih poligonov.

Povodi za jamranje: jih ni, saj so tvorci že s popravki za PS3jevo inačico odpravili nezmožnost objavljanja posnetkov in druge sitnosti. (cs) **90**

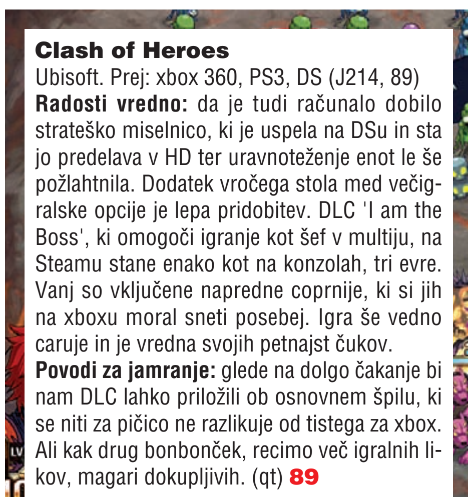


Clash of Heroes

Ubisoft. Prej: xbox 360, PS3, DS (J214, 89)

Radosti vredno: da je tudi računalo dobilo strateško miselnico, ki je uspela na DSu in sta jo predelava v HD ter uravnoteženje enot le še požlahtnila. Dodatek vročega stola med večigralske opcije je lepa pridobitev. DLC 'I am the Boss', ki omogoči igranje kot šef v multiju, na Steamu stane enako kot na konzolah, tri evre. Vanj so vključene napredne coprnije, ki si jih na xboxu moral sneti posebej. Igra še vedno caruje in je vredna svojih petnajst čukov.

Povodi za jamranje: glede na dolgo čakanje bi nam DLC lahko priložili ob osnovnem špilu, ki se niti za pičico ne razlikuje od tistega za xbox. Ali kak drug bonbonček, recimo več igralnih likov, magari dokupljivih. (qt) **89**

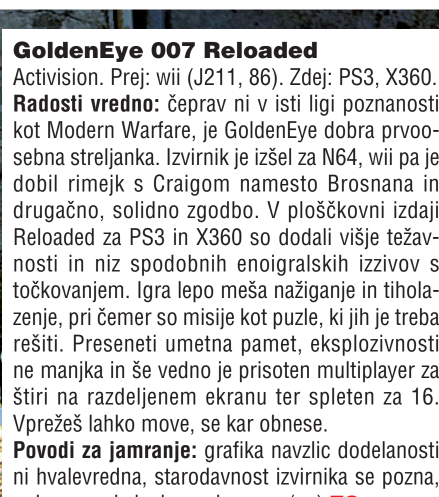


GoldenEye 007 Reloaded

Activision. Prej: wii (J211, 86). Zdej: PS3, X360.

Radosti vredno: čeprav ni v isti ligi poznanosti kot Modern Warfare, je GoldenEye dobra prvoosebna streljanka. Izvirnik je izšel za N64, wii pa je dobil rimejk s Craigom namesto Brosnana in drugačno, solidno zgodbo. V ploščkovni izdaji Reloaded za PS3 in X360 so dodali višje težavnosti in niz spodobnih enoigralskih izzivov s točkovanjem. Igra lepo meša nažiganje in tiholazenje, pri čemer so misije kot puzle, ki jih je treba rešiti. Preseneti umetna pamet, eksplozivnosti ne manjka in še vedno je prisoten multiplayer za štiri na razdeljenem ekranu ter spleten za 16. Vprežeš lahko move, se kar obnese.

Povodi za jamranje: grafika navzlic dodelanosti ni hvalevredna, starodavnost izvirnika se pozna, polna cena je ipak neprimerna. (sn) **78**



PAYDAY: THE HEIST

Gospodarski krizi ni videti konca, zato bo Payday kot nalašč vadba za tiste, ki načrtujejo rop banke. V tej sveži večigralski prvoosebnici si namreč nadeneš klovnsko masko, se prikradeš do dragocenosti in skušaš modrim drekom uiti v enem kosu.



● **Specialci te na ulicah stopnje Heat Street luknjajo kot švicarski sir. Zaradi arkadne narave špila preživiš nenormalno količino svinca.**

Vsakega od šestih scenarijev lahko odigraš z boti ali tremi spletnimi pajdaši. Priporočljivejše in zabavnejše je slednje, čeprav računalniški pomagači še kar solidno razpečujejo svinec in so za vadbo čisto okej. Če igraš z umetno pametjo, je izpolnjevanje ciljev znotraj posameznih odprav v celoti na tvojih plečih.
Situacije so zelo raznolike. Na eni karti moraš v banki najprej poiskati menedžerja s ključem, se prebiti do svedra, ga namestiti in počakati, da se sprosti pot do trezorja. Na drugi je kot v filmu Heat na sporedu rešetalsko bežanje po ulicah ameriške metropole, na tretji pa kraja diamantov iz sobe v nebotičniku, kjer pomaga, če uničiš kamere in onesposobiš varnostne sisteme. Najbolj kulska je stopnja, kjer na mostu povzročiš prometni zastoj, da iz enega od jetniških transportnih vozil (ne veš, katerega!) osvobodiš nepridiprava.
Skupni imenovalec scenarijev so valovi policajev, ki se tako kot zombiji v Left 4 Dead pojavljajo od vsepovsod in so čedalje bolj sitni. Najprej te obremenjujejo pazniki s pištolami, nakar pridejo trdoživi specialci s tazerji, snajpami, izgrednimi ščiti, hecnimi neprobojnimi skafandri, dimnimi bombami in še čim. Tebe in tvoje pajdaše znajo onesposobiti z vezicami in te tako preluknjati, da obležiš na mestu. V obeh primerih te znajo kompanjoni (ali ti njih) rešiti oziroma pozdraviti. Če umreš, pa se lahko v igro vrneš v zameno za civiliste, ki si jih poprej ugrabil ali jim zvezal roke. Več denarja kot nabere tvoja tolpa in boljši klavec kot si, hitreje boš napredoval po izkušenjskih nivojih in prej boš odklenil nova orožja ter pomagala, kot je torba s prepotrebno municijo, ki jo postaviš kamorkoli v okoliš.



● **Zgornja slika to namiguje, vendar Payday ne pozna ukaza za krenitev v zavetje elementov okolice. Gre za povsem klasično prvoosebnico z možnostjo počepanja, kjer štejejo predvsem strelski refleksi.**

Payday se izkaže za prijetno in uravnovešeno grupno streljačino, ki pa bi bila tolikanj boljša, če bi bilo scenarijev več, če bi lahko igral v vlogi miličnika in če bi vključevala še kako roparsko fineso, kot je ščitenje s talci. A za 13 evrov, ki jih je treba odšteti na Steamu (ali Playstation Networku za PS3), se take vrste ropanje kar splača. ***Case***
Sony Online Entertainment ● 13 EUR

SEQUENCE

Videl sem že kar nekaj žanrskih mešanic, a z ritemsko frpjko se še nisem soočil. Sekvenca je prav to: kombinacija nadgrajevanja lika z ritmičnim tapkanjem, odeta v pisano risankasto grafiko. Prebudiš se v pritličju neznanega stolpa in moraš na poti do vrha premagati varuhe posameznih nadstropij in obenem uničiti še ostale sovražnike.
Ti segajo od zobatih rož prek ihtavega drevja do jetijev, butaš v prilagojenem slogu Dance Dance Revolutiona. Na zaslonu vidiš tri stolpce, po katerih se spuščajo simboli, ti pa jih moraš s smernimi tipkami pravočasno zadeti. Prvi stolpič kaže nasprotnikove napade, drugi tvoje uroke, s tretjim pa si povrneš mano. Slednji stolpec ne kaznuje tvojih napak, druga dva pač. Spočetka so puščice počasne in redke, sukanje stolpcev sem ter tja pa ni težavno. A ritem se pospeši in sčasoma terja veliko mero spretnosti in zbranosti, posebej na višjih težavnostih.

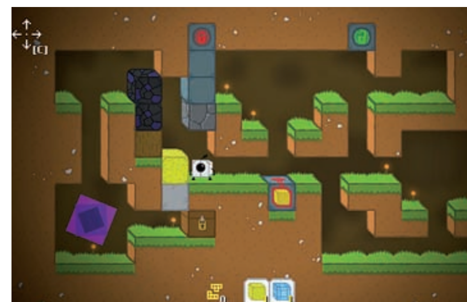


● **Kroga na levi in desni simbolizirata življenjske točke, obroba osrednjega pa kaže uroke, ki jih izbereš pred bojem. Črna črta pove, kdaj bo urok na voljo.**

Kar se tiče frpjske plati, te premagani nasprotniki nagradijo z izkušenjskimi točkami in predmeti, ki navadno rabijo kot gradniki za novo opremo. A za uspešno izdelavo opreme moraš plačati. Klepanje lahko spodleti, verjetnost uspeha pa je odvisna od števila vloženih pik. Prav tako točke vlagaš v učenje novih urokov. Žal pa je Sequence sestavljen tako, da moraš vanj vložiti ure in ure enolične tlake, pri kateri tepeš vedno enake nasprotnike ob sicer mični, a ponavljajoči se glasbeni podlagi. Če prištejem še nenadne skoke težavnosti, slab prenos z xboxa 360, blede šefovske bitke in (pod)povprečne dialoge, je ta neodvisnica precej uboga. Res je, da na Steamu stane le štiri evre, toda s ponavljanjem te bo bolj zagrenila kot napolnila. ***Sako***
Iridium Studios ● 4 EUR

BLOCKS THAT MATTER

Zadnje čase veliko zremo v kockaste svetove tipa Minecraft in njegove sestrične Terrarie. V tejle neodvisni arkadni ugankarici, v kateri odzvanja tudi Tetris, se prav tako baviš z razpostavljanjem kock. Le da ne romaš po prostranem svetu in gradiš orjaških štiroglatih tičev, marveč se v pogledu od strani prebijaš skozi linearno nanizane nivoje.
Si minirobotek, čigar stvaritelja so ugrabili, zato ju greš reševat. Na vsaki stopnji moraš doseči portal, do kamor se prebiješ z nabiranjem in premišljenim razpostavljanjem kvadrov. Te tvoj junaček vsrkava, nakar jih izpljune na določenem mestu. Ene dosežeš s skakanjem, druge z izdelavo ploščadi in butanjem v šibke elemente. Naenkrat lahko na prizorišče odložiš štiri kocke, ki se stikajo z vsaj eno ploskvijo. Ta prijem doda pridih taktike, saj preprečuje razmetavanje. Hakeljc je namreč v vnovični uporabi skopo odmerjenih šestploskovnic, zato se mimogrede zaštihaš, če kako postaviš tako, da je ne moreš reciklirati. Tedaj ti ne preostane drugega, kot da znova zaženeš stopnjo. Teh je štirideset in so raznolike ter dovolj težke, da predstavljajo izziv, niso pa težaško zagamane. Pohvalno je, da jih je mogoče rešiti na več načinov.
Spočetka rokuješ le s tremi vrstami kvadrov: lesenimi, peščenimi in kamnitimi. Kasneje pa se naboru pridružijo druge snovi. Materiali imajo svojevrstne lastnosti – les ponucaš kot netilo za prižig dinamita, pesek ne more stati v zraku in tako dalje. Pravilna raba je ključna za dokončanje nekaterih stopenj. Na žalost pa postane raznolikost materialov važna šele v zadnji tretjini, do koder boš verjetno prišel po kakih šestih urah. K temu je treba prišteti dvajset bonusnih stopenj, ki jih v zgodbovnem načinu odklepaš s pobiranjem težko dostopnih šatuljic, in z neta potegljive nivoje, ki so jih s solidnim urejevalnikom naredili odjemalci.



● **Na vsaki stopnji je ena teže dostopna škatlica. Do njih se splača dokopati, saj skrivajo posebne kocke, s katerimi odkleneš dodatne nivoje.**

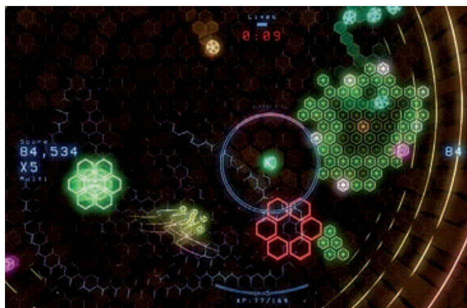


● **Ko preklopiš v gradbeni način, se zaslon obarva zeleno. Pri postavljanju kock moraš biti pazljiv, da ne odvržeš tistih, ki jih ni mogoče reciklirati.**

Za budžetni izdelek je vsebine obilo, je pa res, da bo marsikdo izgubil živce, ko bo moral zaradi ene same slabo postavljene kocke začeti jovo na novo, saj ni niti enega vračanja poteze. Še bolj so sitni pogovorni oblački na začetku stopenj, skozi katere se je treba prebijati vedno znova. A puzelno jedro je zdravo, cena na Steamu ali Xbox Indie pa bagatelna. Poskakovalni misleci naslovčka zategadelj ne spreglejte. ***Sako***
Swing Swing Submarine ● 5 EUR

WAVES

Ko se pojavi nova dvogobična streljanka, twin-stick shooter, jo enostavno moram preizkusiti. Jasno, saj sem ljubitelj tega podžanra arkadnih šutemapov, kjer svoj od zgoraj gledan lik/vozilo/plovilo usmerjamo z eno paličico, streljamo pa z drugo. Nekateri pravijo, da je recept primitiven, a sam imam zanj drugačen izraz: čistost.
No, v dolpotegljivi neodvisnici Valovi je ta že kar pretirana. Igre, kot so Mutant Storm, Super Stardust HD in Smash TV, so zasnovo nadgradile z zanimivo estetiko in napredovanjem skozi nivoje. Waves pa se drži recepta, kot ga je zakoličil Robotron 2084 in izpeljal Geometry Wars. Smo na enem samem, stalnem prizorišču, v katerega v obliki valov prihajajo zmerom številčnejši in zahtevnejši sovražniki. Namesto pravokotna je arena sicer okrogla, čemur ustrezno sferični so nasprotniki in kotaleča se kugla, ki jo premikamo in iz nje nažigamo. A to je vse, kar je izvirnega. Neonska grafika močno odzvanja Geometrijske vojne, dočim je udejstvovanje sila klasično. Poanta je v nabiranju točk, za kar je zadolženih pet že videnih modusov: crunch time (doseči kar največji rezultat v treh minutah), survival (omejitev treh življenj), bombing run (ne moreš streljati, zato med polji prevažaš bombe), challenge (dvajset nivojev z omejenim časom) in rush (čas pojema, a ga lahko povečaš).



● Kmalu po izidu so dodali še šesti modus, clear, kjer rolaš čez plošče v tleh. Omeniti velja tudi zelo dobro elektronsko glasbo tvorca Smiletrona.

Škoda je, da ni kampanje, ki nudi toliko zanimivih uric v Mutant Stormu, in večigralstva, recimo sodelovalnega za dva. Zato menim, da je deset evrov, kolikor Waves veljajo na Steamu, ali dobrih osem na Gamersgate.com malo preveč. Takisto ne vidim razloga za hvalisanje avtorjev, da lahko izdelek igra vsakdo. Vsi modusi začno biti hudo napeti in zahtevni že po kaki minutki, izbire težavnostne stopnje pa ni.
A po drugi strani je Waves kul za ljudi, kot sem jaz, ki čislajo vse številčnejše napade nase in špricanje adrenalina ob vijuganju med žestokimi nepridipravčki. Vrst krogel z različnimi vedenjskimi vzorci, ki ustrezajo njihovim barvam, je kar dosti, in ker ene bežijo, druge gredo naravnost nad nas ter tretje zahrbtno 'taktizirajo', akcija v omejeni areni brž postane krčevita. Dokaj hitro se pojavijo smrtonosna polja na tleh, ekstra množilci točk in trdovratne kocke, treba pa je uporabljati še bombe in upočasnjevanje časa. Ne v tri krasne, saj moraš za rezultat, primerljiv na spletnih lestvicah, veržiti dolge kombote. To lahko počneš, ker so valovi odlično tempirani in sestavljeni. Moč je igrati cele ure ali pa hitre seanske, ko imaš par minut.
Našteto pri splošni publiki, ki je tovrstni šuterji ne zanimajo, ne bo nadomestilo manka izvirnosti, kampanje in izbire zahtevnosti. Fani podzvrsti pa imamo še en izdelek, vreden pozornosti. ***Sneti***

Squid in a Box ● 10 EUR

ORCS MUST DIE

Združevanje streljanja na lastno pest in branjenja s stolpiči (tower defensa) je mlado, a se uveljavlja. Njen frišni predstavnik je Orcs Must Die, ki na Steamu velja 11 evrov. V pogledu od zadaj in realnem času prevzameš vlogo bojnega čarodeja, ki mora tolkienski nesnagi preprečiti, da bi ušla skozi portal. Zalegi prekrižaš pot na dveh ducatih linearno nanizanih stopenj znotraj gradu. Vedno znova si postavljen med brezizrazne stene, toda igranje je zadosti razgibano.



● Pri postavljanju pasti gre čim bolje izkoristiti naravne ovire, kot so ozki prehodi in nizki stropi. Kombinacija buzdovana in katrana je nepogrešljiva.

Med sovražniki niso le klasično zabiti orki, marveč tudi gnoli, koboldi, leteče nakaze in zategli ogri. Res pa je, da bi bila lahko mitološka favna obsežnejša, saj ti grozi, da se stalno istih vsiljivcev naveličaš. Gravži se prebijajo po dolgih stopnicah, prečkajo mostove čez kislino in se nespametno sprehajajo pod lonci z vročim oljem. Okolico je treba pred spopadom preučiti, saj glede na njo izbereš nabor pripomočkov. Petindvajset jih je, a omejiti se je treba na največ deseterico. Izbiraš lahko med dvema orožjema, samostrelom in mečem, uroki, kot sta ogenj in led, lokostrelskimi in mečevalskimi varuhi ter mnogimi pastmi. Te segajo od obračajočih se valjev do buzdovanov, ki nihajo.
Bistvo je precej enostavno. Nastaviš pasti, nakar užigaš po capinih, dokler ne pade poslednji. A valovi so dobro tempirani in pristopi raznoliki. Če ti robavsi na primer uletavajo skozi dvoje duri, lahko en hodnik zabarikadiraš in sovragi bodo šli po poti, ki si jo prej bolje zavaroval, hihi. Toda tak pristop te bo nemara stal časa in s tem dobrega rezultata na spletni lestvici. Iskanje čimbolj učinkovite metode je zanimivo in zabavno, grafika pa pisana in risankasta.
Škoda, da ni izziva za spretnejše, saj je treba težavnost nightmare, ki te že na spočetka prime za jajca, odkleniti s končanjem kampanje. In da ni večigralstva, kot ga ponuja konkurenčni Dungeon Defenders. Kljub temu pa znajo ljubitelji zvrsti, ki čislajo akcijski pristop, uživati. ***Sako***

Robot Entertainment ● 11 EUR



● Sovragi kot krvoločni lemmingi tečejo v smrt. Pastem, kakršen je tale buzdovan, se izognejo le redko.

DUNGEON DEFENDERS

Akcijsko frpjsko sekljanje z začimbo v obliki razpostavljanja obrambnih stolpičev? Še enkrat! Tudi tu lik zreš iz malo dvignjenega pogleda od zadaj in ga neposredno vodiš po prikupno risankastih nivojih. Igranje je razdeljeno na dve fazi. Najprej v miru postavljaš obrambo kot v večini tower defensnic. Vsak od štirih likov, ki so na voljo, ima nekaj svojstvenega. Vitezek postavlja zidove in stolpe, ki so učinkoviti od blizu, lokostrelka ima rada pasti, čarovniški vajenec gradi šibke, a smrtonosne strukture, dočim so menihove na prvi pogled zanič, saj okoli sebe širijo zgolj bonusne avre, toda kmalu dojameš, da niso za odmet. Med liki lahko v fazi gradnje preklapljaš in tako združuješ najboljše iz vseh svetov.
Ko urediš obrambo, sprožiš napad sovražnikov, ki se usujejo skozi vrata. Nekaj jih pokončajo stolpiči, trume ostalih sesekljaš lastnoročno z drkanjem gumba. Padli monstrumi odmetavajo boljšo opremo in še izkustvene točke dobivaš od njih. Če preživiš, spet gradiš in tako dalje.
Tipična stopnja ima pet vedno močnejših valov nasprotnikov, ki uletijo iz vse več odprtin. V prvem valu je nemara ducat goblinov, ki jih zlahka pobiješ na roko. Nato se jim pridružijo lokostrelci, oklepljeni troli, orki in slična fantazijska zverjad. Pozneje so celo zmaji. V končnem valu uleti ponavadi še šef. Ta ni posebej drugačen, a ima dolgo življenjsko črto. Ker ima vsaka graditeljska faza omejeno količino mane, moraš vnaprej načrtovati, kako zastaviti obrambo, da boš preživel vse valove, kajti golo mlatenje ne zadostuje.



● Valovi nasprotnikov, ki se usipajo iz vse več vrat, lahko enega igralca hitro preplavijo. S pomočjo prijateljev pa klanje postane hudo uživantsko.

Dungeon Defenders so v osnovi mišljeni za sodelovalno večigralstvo, saj izkušnje in s tem močnejše stolpiče dobi samo lik, s katerim igraš v fazi boja. Zaradi tega moraš v enoigralstvu razvijati vse bojevnike in temnice igrati po večkrat, sicer ne prideš daleč. Taktike je torej dosti več kot v arkadnih Orkih. Multiplayer je fin že v dvoje, a najlepši v četvero in tu igra zasije. Več ljudi gradnjo pospeši in tako poveča čas za razčefuk, kar dvigne zabavnost. Pomeriš se lahko s prijatelji na Steamu ali naključnimi tujci oziroma udariš partijo na razdeljenem zaslonu. Lahko sta dva za istim računalom in druga dva internetna, inačica za ipad pa se zmore povezati z ono za Android.
Škoda, da je vmesnik nekoliko nepregleden, saj je poln strateških ukazov in frpjskih statistik, ter da je inventar neroden. Puščavniški način pa zna ob neprestanem ponavljanju postati duhamoren. Solisti raje posezite po Orcs Must Die. V družbi pa je luštna in z 12 evri na Steamu ne predraga. Prav tako avtorji redno delajo na popravkih in dodatkih – na voljo sta že plačljiva paketa z novimi nalogami in junaki ter brezplačni praznični pakeljci. ***Quattro***

Trendy Entertainment ● 12 EUR

ARCANIA: FALL OF SETARRIF

Četrti Gothic (J208, 59) je bil vnebovpijoče razočaranje. V prvi vrsti ni bilo krivo to, da so ga razvili še za konzole, marveč nesposobnost novega razvijalca, ki je pomendral vse adute niza. Ker je Arcania, kakor se je zadnji del imenoval, prejela same negativne kritike, se dodatka niti nismo nadejali. Toda prišel je, čeprav bi bilo bolje, ako bi ne, kajti ta kupček trolovega govna ni vreden niti najnižje dvomestne ocene, kamoli cene. Kot da bi nekdo prav zanalašč hotel še dodatno poteptati blagovno znamko.
Nova odprava brezimnega junaka, ki nadaljuje pregon demona v kraj Setarrif, je dolga pičlih nekaj ur in temelji le na mikastenju. Igralec je vržen v posiljeno situacijo, ki jo razkrivajo obupno amaterski glasovi, namesto prostega sveta pa špil sestoji iz posameznih morečih stopenj. Izziva ni nikakršnega, kajti visoko izurjen in opremljen lik, bodisi frišno ustvarjen, bodisi uvožen iz prejšnje pustolovščine, gre skozi valove zombije, žuželk, orkov in banditov kot ognjen meč skozi maslo. Vsi elementi izpopolnjevanja in nadgrajevanja so potisnjeni docela vstran. Tako kot ostale žanrske pritikline – raziskovanje, kramljanje in kvestovanje. Niti mirnih kotičkov v smislu štacun, naselij in privlačne prirode v Setarrifu ni, saj je mesto v razvalinah in po njem blodijo nemrtvi.
Premočrtno dogajanje s komaj kako neobvezno nalogo in občasnim vodenjem starih kameradov, kot sta Milten in Lester, je neopisljivo nesmiselno. Vse, s čimer se je Gothic nekoč proslavil, torej svobodo potovanja, naravnostjo, življenjskostjo, mesti s trgovci in hrpo obrobnih opravil, je šlo dokončno po zlu. Ta izdelek je neposrečen mod, katerega preizkus bi odsvetoval celo ob njegovi zastonjskosti, kaj šele za zahtevani izdatek. Pobruh! ***LordFebo***

Spellbound ● 15 EUR



● **Plameneči meč dobiš zgodaj v igri in z njim je prebijanje skozi valove nasprotnikov še bolj enostavno. Ampak izdelek itak nima enega samega plusa.**

SANCTUM

Coffee Stain razglašajo, da so se prvi spomnili spojiti prvoosebno streljačino s postavljanjem stolpov, in res je pristop originalen. Iz streljank vzame šest znanih orožij, kakršne so mašinka, snajperica in šibrovka, iz TD-jev pa ducat standardnih stolpov, od hitrega gatlinga do bljuvalnika strel. Posebnost so kocke, ki jih moraš iz prve osebe taktično razpostavljati, da nanje daš obrambne mehanizme, obenem pa z njimi izdeluješ blodnjake. Skoznje kačasto speljeŝ sovražnike, ki primarširajo iz enega ali več portalov, da imaš čimveč časa za njihovo odstranjevanje. Če zavojev ni dovolj, nepridipravi hitro pridejo mimo obrambnih linij do Jedra. Posredovati moreš tudi sam in naluknjati barabine, ki jih stolpi ne zmorejo. Strelivo je neomejeno, je pa treba paziti na pregrevanje orožij. Po porazu nivoja ni treba začeti znova, kakor je za žanr značilno, temveč greš od zadnje shranjevalne točke. Še sreča, saj zna vsak od šestih nivojev trajati po uro ali več. Preglednost kljub prvoosebnosti niti ne trpi, futuristični videz je lep, enoigralstvo je v redu in tu je dober sodelovalni multiplayer za do štiri tovariše po internetu.
Škoda, da ima igra kar nekaj napak. Zlasti so tečni predolgi nivoji, saj bi bolj sedlo več krajših, bolj razgibanih stopenj, ki ne bi vse temeljile na labirintih in bi zahtevale več TDjastega mozganja. Tudi vrst nasprotnikov je premalo in so preveč aliensko preževčeni, od pritlikavih večnožcev do hodcev z jajci namesto glav. Za nameček ni šefov, le sem ter tja uleti nabildana verzija občajneža. Večigralstvo kazi zamik, vmesnik ni pregleden, kak dodaten modus ne bi škodil in nažiganje na lastno pest bi moralo biti zanimivejše.
Je pa res, da je Sanctum felerjem navzlic zabaven in ga na Steamu ter Desuri dobiš za deset evrov, s čimer si upravičen do pogostih obližev. Kaj veš, mogoče bodo čez čas odpravili marsikako greško. ***Sako***

Coffee Stain Studios ● 10 EUR



● **Ko pošastki dosežejo labirint in stolpi začno žgati po njih, se ekran bliska kot novoletna jelka. Epileptiki se temu izdelku ognite v širokem loku.**

OUTCAST



Protagonist Cutter Slade je tipičen ameriški akcijski neotesanec, ki na račun drugačnosti Adelphčanov neprestano stresa šale. Povečini slabe.

Prišel je iz Belgije in se vpisal v legendo! Dotlej neznani tamkajšnji razvijalec Appeal se je z Outcastom nameril ustvariti pecejaški blockbuster, ki mu po tehnični odličnosti, dovršenosti stvarstva in splošni igralni razgledanosti ne bi bilo para. Neizkušenim avtorjem tako visokoleteči poskusi praviloma spodletijo, a ko se jim posrečijo, dobimo unikatne naslove, ki se nam v memoare vpišejo z neizbrisljivim črnilom. Outcasta je ob izidu resda pestilo nekaj nevšečnosti, zato si je v daljnem Jokerju 72 iz leta 1999 zaslužil visoko, a ne najvišjo oceno 85. Toda po bogastvu vsebine je ta akcijska pustolovščina sekala.

PANDORA PRED PANDORO

Širitev zenic in pospešen utrip je pri tistih, ki so si špil privoščili ob spočetju, v največji meri spodbudil krasni umetni svet. Appealovci so si izmislili tujski planet Adelpho, kamor skozi dimenzionalni prehod prispejo protagonist Cutter Slade in trije znanstveniki. Njihova naloga je, da zakrpajo črnoluknjasto povezavo med svetovoma, ki Zemlji grozi z uničenjem. Dohtarje, med katerimi je junakov ljubezenski interes, odnese neznanokam, Cutterja (tebe) pa v kolibi sredi neznane zasnežene planjave zdrami rjavo človečnjaško bitje z ogromno čeljustjo in dvema prstoma na vsaki roki. Nakaza te ima za preroškega prišleka Ulukaja, ki bo domače prebivalstvo odrešil tiranskih gospodarjev. V ta namen boš moral poiskati pet čudežnih artefaktov, dočim ti bodo lokalci v zameno pomagali poiskati izgubljene tovariše in ključno sondo. Roka roko umije, ne glede na število prstov.

Večina akcijskih filmov in iger nezemljane pojmuje kot mrčes, ki ga je treba čimprej iztrebiti. V Outcastu pa so tujski prebivalci osvežujoče inteligentni in s teboj radi delijo svojo kulturo in zgodovino. Skoraj preveč čvekavi so – do te mere, da je v igro vključen leksikon oziroma slovar, brez katerega bi ti bile stvari na malce odbijajočem začetku še manj jasne kot sicer. A ko se v Adelphi sčasoma udomačiš, spoznaš, kako zelo samosvoja, zapeljiva in v igralskem smislu napredna dežela je to. Razdeljena je na šest spodobno velikih celin, med katerimi Cutter prehaja s portali, ki so jih nedvomno navdihnila Zvezdna vrata. Obiskuješ jih lahko in v njih naloge opravljaš v poljubnem vrstnem redu, največ časa pa ti pobere ravno tretje- ali prvoosebno raziskovanje dežele peš ali na križih hecnih nojevskih zverinic. Z ogovarjanjem domorodcev, ki v močvirjih nabirajo riž, v vasicah trgujejo, telovadijo in nasploh počnejo marsikaj, počasi, a vztrajno kopičiš znanje in si sestavljaš kompleksno sliko o šegah, hierarhični ureditvi, zgodovini, legendah, živalstvu, rastlinstvu ... Tako ne mine dolgo, da se znajdeš posrkan v dodelan, prelesten alternativen univerzum, kjer se počutiš približno tako kot Jake iz Avatarja med sinjimi Na'viji. Rahlo zmeden in prijetno začuden.

OTROK (NEUSPELE) REVOLUCIJE

Glede igranja Outcast najde malodane idealno ravnotežje med pustolovskim uporabljanjem predmetov, reševanjem ležernih miselnih zagonetk, skakanjem, plezanjem in arkadnim streljanjem kot tipskimi elementi arkadnih avantur. Veliko je zlasti rešetanja, kjer so ti v pomoč številna orožja in futuristični pripomočki (nevidnost, vaba, ki preusmeri pozornost sovražnikov, gedžet, s katerim se prežarčiš na varno ...). Najlepše pa je, da lahko večino problemov rešiš bodisi na mirovniško umski način, bodisi z akcijsko morilskim postopanjem. Pri čemer si daleč najbolj uspešen, če oboje kombiniraš. Različni pristopi v igrah sicer niso več redkost, pred dvanajstimi leti pa je bila ta prvina v trirazsežnih naslovih in špilih, ki niso bile frpjke, vse prej kot samoumevna.

Poseben pa je (bil) Outcast zlasti po tehnični plati. Lagal bi, če bi zapisal, da boš leta 2011 vzdihoval nad tedaj prelomnimi animacijami, ki so jih udejanjili z zajemanjem gibov, nad proceduralnim premikanjem likov, nad umetno pametjo sovražnikov, ki te znajo obkrožiti in na pomoč poklicati pajdaše, ali nad orkestralno glasbeno spremljavo. Vse to so pritikline, ki so jih moderni špili davno vzeli za svoje in jih bolj ali manj nadgradili. Niso pa izkoristili vokslov – volumetričnih pikslov oziroma tridimenzionalnih točk v prostoru, s katerimi so v Outcastu ustvarjeni hribčki, doline, reke ter nasploh vsi deli stvarstva, ki niso poligonski liki, zgradbe in predmeti. Zaradi te grafične pogruntavščine je bilo prizorišče ob izidu veliko bolj mehko in naravno, kot bi ga sestavili iz navadnih trikotnikov. A špil prav zaradi vokslov ni znal uporabljati zgodnjih 3D-pospeševalnikov, zaradi česar je tekel v relativno nizkih ločljivostih in je bil procesorsko zahteven. Zgodovinska bagatelca, danes vredna smeha: v bajeslovni ločljivosti 512 x 384 te igre je tik pred prelomom tisočletja klecnil pentium III!

Sporna odločitev za voksle, s katero so se belgijski kovači trmasto uprli poligonskim grafičnim trendom, se jim ni obrestovala. Outcasta so resda prodali v solidnih 400.000 izvodih, kar pa je bilo spričo zajetne finančne naložbe francoskega založnika Infogrames premalo, da bi Appealovci preživeli in uresničili obetavno nadaljevanje The Lost Paradise. No, če si Outcasta svojčas zamudil, te daje nostalgija in te za dandanašnjik arhaična podoba ne odbija, si ga kar privošči. Je nekaj posebnega in še zdaj finega.

Outcast si za dobre 4 evre pretočiš z GoG.com. Špil je moč brez težav in največjih hroščev poganjati v Windows 7 ter starejših Microsoftovih operacijskih sistemih. Tako rekoč obvezen popravek, ki omogoča igranje v višjih ločljivostih, pa najdeš na forumu omenjene igralske starinarnice. Tam so tudi navodila za njegovo namestitev. Naj (spet) živi Ulukaj! ***Case***

Appeal / Infogrames, 1999, PC





Do čekanov oboroženi talani ti spočetka povzročajo preglavice. Bojevanje si poenostaviš tako, da v neobveznih kvestih prekineš tok živeža do soldatov.







Raziskovanje urbanih in podeželskih okolišev ima pozitivne učinke. Važno je nabiranje surovin, iz katerih ti kovači izdelajo raznotere potrebščine.

Kompaktno igričarjenje

Časi, ko so v računalniških trgovinah kraljevali namizniški sistemi, živijo le še v spominu. Vitrine in police so poselili laptopi, ki so že pred tremi leti v svetovnem merilu presegli prodajo velikih mašin, danes pa jih kupci, vštevši netbooke, grabijo v dvakrat večji količini od nepremičnih sorodnikov. Mulčad na njih nosi prijateljem kazat sošolke na Fejsbuku, študenti med predavanji drajsajo 9gag, starši po njih zlivajo jutranjo kavo. Aggressor svetuje, po kakšnem prenosniku se ozreti, če bi hoteli na njem koga virtualno zabosti ali ustreliti. Takisto si ogleda pet najhudejših mašin, napravljenih predvsem v ta namen.



Vseeno obstajajo področja, kjer so namizni mlinčki še trdovratno zarejeni. Pri domačih sistemih gre predvsem za tiste, namenjene multimediji in igram. Anketa na Joker.si pravi, da nič manj kot štiri petine obiskovalcev za nabijanje PC-špilov še vedno uporablja namizno mašino. Omejen prostor v ohišju notesnikov pač krni njihovo strojno moč in zahteva dražje rešitve. Zato je za najnovejše igre kljub oženju prepada med rodovoma zmogljiva škatla še vedno najbolj cenovno ugodna možnost. Itak velja, da so igričarski prenosniki ogromne, vesoljske zadeve, ki morejo rabiti le kot nadomestek namiznih, ker jih naokoli prenašaš z viličarjem. Kar ni daleč od resnice.

A vzemimo, da bi po vsej sili želeli združiti kompaktnost laptopa in zmogljivost običajnega stroja za igre. So razvpiti Alienwari in kompanija res nujno potrebni za gnanje večine aktualnih naslovov? Kaj storiti, če nam ne gre za naslajanje nad Battlefieldom 3 na najvišji prelestnosti, saj bi radi na laptopu igrali kak manj zahteven naslov, na primer League of Legends ali World of Warcraft? Kaj zmorejo prebaviti povprečni prenosniki in po čem se elitni od njih razlikujejo? Kako je v resnici z njihovim kasnejšim nadgrajevanjem in ali jim je smiselno pridodati kak eksotični zunanji privesek, kot je ločena grafična kartica? Vse to bomo povedali, za tiste najbolj brezkompromisne pa je zraven pregled pri nas aktualnih igralskih notesnikov: Asusa G74SX, MSI GT780DXR in močnejše inačice Alienwarovega M17x od tiste iz številke 218, pa Toshibinega qosmia F750 z navdušujočim brezočalnim 3D-zaslonom ter elegantnega HPjevega envyja 17.

Ultrapočasno

"Kaj potrebujem, da mi bodo delale vse igrce?" Daleč najpomembnejša dela laptopa za igre sta grafična kartica in zaslon. Prva izvede večino računanja v kišti, dočim je ekran naše okno v navidezni svet in si ga ni dobro pripreti.

Začnimo na spodnjem koncu, kjer čepijo napravice, ki so v v obeh segmentih uboge: netbooki. V njih poleg procesorjev atom tiktakajo Intelovi v matično ploščo integrirani izrisovalni čipi, kot je graphics media accelerator (GMA) 3150. Gotovo ste že slišali nasvet, da se je treba vdelanih grafičnih kartic ogibati kot hudič križa, če želimo razmišljati o igranju. Poglejmo, zakaj: na netbooku z omenjenim vezjem sem na najvišjih nastavitvah in ločljivosti 1024 x 600 pri sla-



Netbooki so način, kako otročadi preprečiti igranje sodobnih nasilnih igric. In jo hkrati seznaniti z zgodovino špilov. Naj igra Sokoban kot mi!

bih petdeset sličicah na sekundo uspešno poganjal ... Unreal Tournament, letnik 1999. Sedem let stari Half-Life 2 je imel že probleme in je padel pod petnajst FPSjev. Za nameček je desetpalčni zaslon za večino iger obupno omejujoč in le redkokdaj dobiš v takih poceni napravah kvalitetnega. Je pa kar uporaben za partijo Panzer Generala na letalu. Ja, iz 1994.

Stopničko više je najnovejša Intelova integrirana opcija HD 3000, ki je del modernih procesorjev na arhitekturi sandy bridge. Kot smo videli v testu procesorjev v Jokerju 210, je to sicer korak naprej od poprejšnjih takih rešitev. Toda še vedno jo od Nvidijinih in AMDjevih čipov srednjega razreda loči precej korakanja. V praksi to pomeni poganjanje Half-Lifa 2 in sorodnih naslovov na pogonu Source (Left 4 Dead 2, Team Fortress 2) na višjih nastavitvah v 1366 x 768 nad štiridesetimi sličicami na sekundo. Za Portal 2 in takisto World of Warcraft je treba kvaliteto spustiti na srednjo raven. Zahtevnejše igre, kot so Starcraft 2, Modern Warfare 2 in World of Tanks, tečejo brez zatikanja le na najnižjih parametrih.



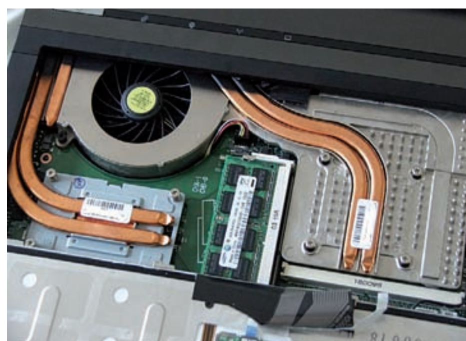
Razer je šel s prilagodljivo tipkovnico v konceptnem netbooku switchblade v pravo smer, saj jo je s tem preobrazil v kontroler, podoben tistim za konzole.

Intel HD 3000 je ta hip osnovno izrisovalo na ultrabookih in Applovem airu, zato je jasno, da ne gre za igralske onegaje. Prepustite špilanje na ultraprenosnih napravah tablicam in njihovim namenskim zabavnicam, razen če nameravate živeti ob pol ducatletja starih naslovih. Izjema so ljubitelji lahkotnih spletnih špilov, kot je Peggle, poteznih strategij in risanih avantur. Slednji pazite na velikost zaslona, kajti iskanje predmetov na desetpalčnem, po možnosti z drsno ploščico, je tako zabavno kot odmaševanje stranišča.

Ultrapomembno

Ko pustimo za sabo krevsljajoče integrirane mlinčke trikotnikov in odidemo med prave grafične kartice, nas naprej zadane širina izbire. Enako kot na namizniškem področju sta AMD in Nvidia izenačena, zato imamo pred seboj bogat nabor možnosti.

Med tekmecema ni enostavno določljivih razlik, morda z izjemo Nvidijine podpore Physxu, ki pa še vedno ni pomemben dejavnik. Zato posezite po ugodnejši možnosti. V zelenem taboru imajo enostavnejše poimenovanje, saj iščete modele serije geforce GT(X) 500M. AMD pa ima grozno navado, da fura dva ducata različnih artiklov s podobnimi številkami, med katerimi novinec smrt stori. Zato bom začenjal z geforci in poleg navedel konkurenčne rdečelične kartice.



Toplotne pipice odvajajo toploto s hladilnikov do ventilatorja. Slednjega je po preteku garancije dobro redno spihovati, saj se v njem nabira prah.

Vstopna točka je brezpogojno geforce GT 540M – na šibkejše brate, kot je 520M, se preprosto ne ozirajte. 540tko se ponekod dobi že v notesnikih med 600 in 700 evri. Pri ločljivosti 1366 x 768 na petnajstpalčnih ekranih na sredinski kvaliteti prebavlja večino priljubljenih naslovov, kot so Call of Dutyji, Starcraft 2 in Deus Ex: Human Revolution z nad štiridesetimi sličicami na sekundo. Polena v kolesje dobi od zahtevnejših iger, kot so Shogun 2, Metro 2033 in Skyrim. Zato tistim, ki si želijo zmožnost poganjanja na opisanih parametrih razširiti čez ves spekter igrovja, priporočam malo globlje brskanje po denarnici in geforca GT 555M. S tem boste sicer padli v stotaka ali dva evrov višji cenovni razred. A se splača, saj Modern Warfare 3 šiba celo na high settingih, kakor tudi World of Warcraft, League of Legends in World of Tanks. Primerljivi radeoni so po lojtri moči HD 6650M, 6750M, 6830M, 6850M in 6770M. Rdečkarjem HD 6400M se ognite.

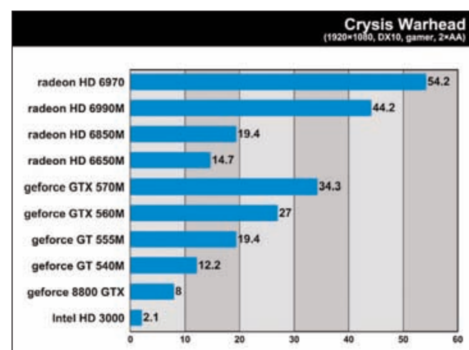


Sodobne avanture so strojno sicer nezahtevne, a vseeno jih večina premore pravi trirazsežni svet. Starim integriranim čipom se utegne kolcati, Intelov HD 3000 pa bo dovolj.

Pravi špas se začne pri strojih za okrog jurja evrov, kjer prvič srečamo deklico za vse, geforca GTX 560M. Poskočnica odpre vrata v igranje na višjih nastavitvah in/ali ločljivosti 1920 x 1080, ki je domena sedemnajstpalčnih zaslonov. Tamkaj se razume z večino iger, lepoto je treba klestiti samo pri zahtevnejših, kot so Metro, Crysisi, Battlefield in Witcher 2. AMD trenutno tod nima pravega odgovora, saj radeon HD 6870M tekmeca ne dosega.

Tabora se spet bolj izenačeno udarita na najvišjem koncu. Na zeleni strani sta geforca GTX 570M in 580M, na rdeči trije radeoni iz niza HD 6900M: 6950M, 6970M ter 6990M. Pri vseh gre za odlične in zelo hitre kartice, ki s poganjanjem večine iger na visokih nastavitvah pri 1920 x 1080 ne bi smele imeti težav. Kupec pa po drugi plati ne sme imeti finančnih težav, kajti tole so izdelki, ki jih ne iščite pod poldrugim tisočakom taevropskih. Tu ima AMD prednost, saj so navedeni radeoni vidno cenejši od geforcev.

Pri požrešnejših grafah je posebej lepo, če stroj uporablja tehnologijo za preklop na v procesor vdelano grafično vezje, ko ne potrebuje pospešenega preračunavanja ploskev, saj se s tem močno podaljša doba med polnjenji. Nvidia ima za to namensko tehnologijo Optimus, ki je boljša od AMDjevih poskusov. A je treba paziti, ker ni čisto vselej uporabljena niti v rešitvah, ki imajo v ohišju geforca.



Natlačenčki

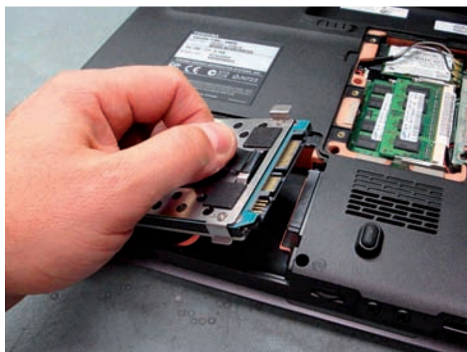
Glede ostalega drobovja so odločitve preprostejše, vštevši osrednji procesor. Za slednje je 'zaslužen' AMD, ki je na tem področju totalno pogorel, zato njegovih izdelkov ne najdemo praktično nikjer več. Intelove srčike na osnovi sandy bridga so edina opcija – to so štirištevilčne X-XXXXM, medtem ko prejšnjegeneracijske s tremi ciframi prepustite zgodovini.

Izbirati je treba med inačicami core i5 ter i7, kjer je razlika v številu jeder, saj so prve dvo-, druge pa štirijedrne. Bistvenega razkoraka v igrah ni oziroma se pokaže šele pri zmogljivejših izrisovalnikih, ki pa itak vedno pridejo v spregi s core i7. Če se boste odločili za laptop pod osemsto evri, boste mirno preživeli s petico, kot je core i5-2430M, drugače pa svetujem močnejše brate. Prvič: procesor je močno zaslužen za hitrost večine uporabnega programja. Drugič: notesnik je treba kupovati s prihodnostjo v mislih in tako dobite nekaj rezerve. Tretjič: core i7 niso bajno dragi in za uvodni i7-2630QM vam ne bo treba dati ledvice. Stopničko močnejši i7-2670QM pa bo pokril večino potreb zahtevnejših uporabnikov.



Predvidoma aprila dospe nova generacija Intelovih procesorjev, ivy bridge. No, prvi predogledi kažejo, da ne bo šlo za večji skok v hitrostih.

Za pomnilnik imejte v mislih, da ga bo vsaj štiri gigabajte. Raje kak več, saj so ramniki dandanes poceni in ga komot vzamete na zalogo. Sami veste, da ga Windows požrejo, kolikor ga jim date. Pazite le, da vam ne podtaknejo paličic s starejšim DDR2, saj je DDR3 splošno razširjen.



Pri menjavi diska velja biti pozoren na garancijske pogoje. Nekateri prenosniki imajo hrambe v kasetah, katerih iztikanje ne ogrozi garancije, dočim je treba pri drugih odločneje posegati v ohišje.

Pri trdih diskih glejte v glavnem na velikost, ker ima hitrost vpliv le na nalagalne čase v igrah in ne na število sličic na sekundo. V iskanju poceni diska s 7200 obrati na minuto (za razliko od počasnejših pri 5400 obratih) se ni treba prelomiti. Raje poskrbite, da boste imeli na voljo vsaj pol terabajta placa, saj vsi vemo, kakšne so inštalacijske zahteve modernih naslovov. Če bo s prostorom križ, vzemite zunanji disk in nanj dajte manj pomembne podatke. Iger pa nanje ni priporočljivo inštalirati zaradi počasnega prenosa. Za hitrejše opcije se je vredno potruditi, če bo laptop poganjal dosti delovnega programja ali če veliko date na gladko izkušnjo rokovanja z računalom. V tem primeru boste najbolj veseli brzinske odzivnosti diskov SSD, toda ti so še vedno luksuz, zaradi česar so med sistemi za igre redki. Je pa podatkovna hramba tisti del prenosnika, ki ga je najlaže dodati ali zamenjati, zato ga lahko v sili kasneje dokupite in montirate sami.

Krepitev

Ponekod lahko v oglasih zasledimo 'enostavno nadgrajevanje' in ker smo vajeni prakse z namizniki, lahko kdo dobi vtis, da to pomeni vtikanje novih procesorjev in grafičnih kartic, ko obstoječi zastarijo. A praksa je pri prenosnikih drugačna. V tem svetu se podnožja v matičnih ploščah menjavajo hitro, zato je oteženo že nadgrajevanje osrednjega procesorja znotraj iste družine. Podobno je z grafičnimi karticami, pri katerih sta težava oblika in prostor. Zato velja, da komponente menjavamo kvečjemu v okviru ene generacije; izjemi sta pomnilnik in trdi disk. Prvega je dobro takoj kupiti čimveč, ker te nadaljnje dodajanje na servisu košta in ker lastnoročno odpiranje škatle ukine garancijo. Garancija pa je pri prenosnikih bog in boga se ne meče skozi okno. Zato je treba kupovati pazljivo in z mislijo, da teh naprav v njihovem življenjskem ciklu ne bomo bistveno posodabljali.

Gotovo se je ob tem kdo spomnil na famozne zunanje rešitve, kot so eksterne grafične kartice, ki se redno pojavljajo v novicah. V principu so videti smiselne: v ločeno ohišje damo klasično namizniško grafično kartico, nakar gre en konec v zunanji monitor in drugi v prenosnik, ponavadi čez kartični vmesnik xpress card, redkeje po USBju. A zaradi dosti razlogov se te rešitve niso množičneje prijele in projekti, kot sta Asusov XG station in MSIjev GUS, so videli več usmrtitev ter ponovnih oživitev kot zombiji v Romerovih filmih. Morebitni zagrizeni zainteresiranci bodo morali ponje odklikati v tujino, recimo po izdelek vidock. A te naprave imajo praviloma težave z združljivostjo, zato povečini niso vredne truda.



Križ z zunanjimi ohišji grafičnih kartic je še v velikosti, saj jih večina ne prebavlja superdolgih dvoprocesorskih radeonov. Seveda potrebujejo lastno napajanje, kar poveča kolobocijo z napajalniki.

Druga zgodba so zunanje zvočne kartice. Laptopi glede strojne obdelave zvoka še vedno vidno zaostajajo za namizniki, saj tudi najdražji zanjo uporabljajo integrirane rešitve po Realtekovih in IDTjevih standardih. Na procesorje x-fi in oxygen pozabite, dočim med izhodi praviloma najdemo le taka za slušalke in mikrofon. Če imate luškan sistem prostorskih zvočnikov, bo ta z laptopom dober obtežilnik za papir, ker je treba večkanalne avdioizhode in S/PDIF na njih iskati z reflektorjem. Tu pridejo do izraza nove slušalke (test v prejšnji številki) z vdelanimi zvočnimi čipi, ki so namenjene ravno vtikanju v zvočno podhranjene prenosnike. Če bi radi po vsej sili uporabili zvočniški surround, se boste morali ozreti po zunanjih rešitvah, kot je Creativova SB X-fi surround pro USB. Na srečo znajo višerazredni multimedijski laptopi prostorski zvok izvažati vsaj čez HDMI.



Famozno 'igranje WoWa na stranišču' se preizkušeno slabo obnese. Poleg potrebuješ vsaj podstavek za miško, predvsem pa konkretno velik zaslon.

Ogled(ov)alo

Nazadnje se lotimo zaslonov. Če je v planu budžetni laptopčič za igranje League of Legends ali pa boste morali reč ogromno prenašali naokoli, je zadovoljiv petnajstinčen ekran. Za prvenstveno igričarski ali multimedijski stroj pa hočete vsaj sedemnajstpalčno mrcino. Ta bo sicer manj premična in jo bo nerodno valjati po kolenih, a to je dejavnik, ki ga je treba pri takih napravah vzeti v zakup. Razločnost detajlov je bistvenega pomena in večje kot je področje zretja, tem bolje. Ločljivosti so pretežno že standardizirane: sedemnajstpalčniki 1920 x 1080 pik in petnajstpalčniki 1366 x 768, vmes je ponekod 1600 x 900. Več ni nujno bolje, ker pri teh velikostih visoka ločljivost pomeni premajhne črke in ostale elemente. Igranje na trinajstpalčniku zna biti pa že muka, ker marsikje težko razpoznaš posamezne elemente.



Dražji modeli ponujajo vdelavo stereoskopskega zaslona, kar jih podraži za okoli stotaka in pol, brezočalna inačica še nekoliko več. Ne pozabite, da igre v 3D-modusu zahtevajo nekaj več moči.

Lastnost, ki jo pri zaslonu opazimo najprej, je razloček med odbojnimi (glossy) in mat prikazovalniki. Prvi od svoje površine odbijejo večji del svetlobe, zato imajo ogromen kontrast in svetilnost ter žive barve. Spričo tega so doma v mnogih napravah za igre. Odbojnost zna biti moteča, saj si lahko včasih v odsevu celo pri prižganem zaslonu nadeneš mejkap. Ženske, to. Posebej nadležna zna biti uporaba na soncu ali ob močni luči. Nebleščeči zasloni tega problema nimajo, a v nižjih cenovnih razredih trpijo za slabšim kontrastom in zato manj pisanimi eksplozijami. Kaj vzeti, je odvisno od prostora, kjer boste računalnik največ uporabljali. Če bo to zatemnjena sobica z roletami do



Super opcija za akcijske filmske igre, kot so na primer Call of Dutyji, je sprega z velikim televizorjem. Pri tem naj bo mlinček sposoben naslove poganjati v svoji nativni ločljivosti.



Če ima kdo idejo, da bi realnočasovke, kot je Starcraft 2, igral z drsno ploščico, naj upanje koj opusti, ker je to spričo nezanesljive odzivnosti in nenatančnosti živa muka. Miš je tukaj obvezna.

tal, glossy zaslon ne bi smel biti preveč moteč. Ako imate denar, pa le posezite po višjekakovostnem neodbojnem.

Osvetlitev z LED-diodami je standard in mora biti obvezno v specifikacijah. Pri matrikah pa je malo izbire: za igre je še vedno najpomembnejši odzivni čas, katerega najbolje obvlada tehnologija TN, zato je ta najpogostejša pri laptopih za igre. Za pretežni del uporabnikov to ni problematično, a če kanite imeti laptop kot delovno postajo za grafično oblikovanje, boste potrebovali zaslon z boljšo reprezentacijo barv in denimo matriko IPS.



Igranje s petnajstpalčnikom v naročju je možno, a je treba zaradi obremenitve še toliko bolj paziti, da imamo na kolenih podlogo. Najbolje hladilno.

Posebnost v vzponu so stereoskopski zasloni. Večina jih zahteva očala in ker 3D v igrah še ni dosegel točke, ko bi bil vreden njihove naporne nošnje, so še vedno le draga kaprica. Prihodnost leži v brezočalnih, kakršnega je imel na našem testu Toshibin qosmio. Zaenkrat so še maloštevilni in ob daljši rabi tudi utrujajo oči, a je izkušnja z njimi za nekaj razredov imenitnejša.

Tisti, ki vam je dober zaslon ostal od namiznega računalnika, se ga nič ne bojte povezati z novim laptopom, saj je to gledalo zelo verjetno večje, kvalitetnejše in spričo višine prijaznejše vratu od prenosniškega. Celo če ga nimate, velja včasih spričo poceni monitorjev razmisliti o nakupu prav za parjenje s prenosnikom. Pri načrtovanju pazite, da bosta napravi kompatibilni, saj starejši monitorji nimajo vhoda HDMI in nekateri prenosniki ne izhoda VGA.

Manjka le še, da v laptop vtaknete USB-tipkovnico in slušalke, pa bo postal pravi nadomestek namiznika. V tem primeru iztaknite baterijo, saj zna večina prenosnikov na kablu shajati brez nje. Tako ji podaljšamo življenjsko dobo, saj se drugače z zaporednimi polnjenji izrablja.



Hladilne podloge so za intenzivno in dolgotrajno delo z orenk prenosniki, vključno z macbooki pro, domala nujne. Kot tale Evercoolov battle hero imajo pogosto dodatne izhode za USB in slušalke.

Dileme, dileme

Se zamenjava namizne mašine z laptopom za igre sploh splača, če bo itak imel podobno vlogo kot običajni mlinček? Po eni strani so prenosniki še vedno dražji od klasikov primerljive moči. Razkorak se je v nižjih cenovnih razredih okoli 700 evrov sicer pošteno zmanjšal in vsled nakupa zaslona za namiznik znaša manj kot stotaka. Zveča se na zgornjem koncu, kjer so laptopi še vedno dražji za okrog petino. Tu ležijo glavne dileme, saj je denimo nad jurjem moč sestaviti namiznik, ki bo Witcherja 2 poganjal na najvišji kvaliteti, prenosnika pa ne. A po drugi strani so laptopi majhni in jih lahko brez muk odneseš k sosedu na LAN-zabavo. Ne gre zanemariti niti dejstva, da je z njimi laže rokovati kot z veliko kišto, saj se za vtikanje kablov ni treba plaziti za mizo. Tudi softversko so zaradi namenske podpore (vsaj pri uveljavljenih znamkah) in odbranih komponent nekaj manj težavni od sestavljenih mašin in so s tega vidika bolj podobni konzolam, kjer pričakujemo, da bodo stvari enostavno delovale. In še ena razlika je: prenosniki so tišji.



Maci so s prihodom Intela in Steama postali bolj primerni za igranje. V macbookih pro najdemo srednje zmogljiva radeona HD 6750M in 6770M.

Koliko ste za tak luksuz pripravljeni dodatno odšteti, je vaša stvar. Je pa gotovo, da bodo največ odnesli tisti, ki bodo stroj iz tega ali onega razloga premikali. Od slednjega je odvisno tudi, koliko je za vas pomembna baterija. Veliki namizniški nadomestki bodo itak na štromu, pri mobilnem petnajstpalčniku pa le glejte, da ne boste na račun surove moči žrtvovali preveč energijske dolgoživosti.

Ko vržemo uč na domačo ponudbo, najdemo zgledno igralsko kombinacijo v rangu dobrega tisočaka od uveljavljenih proizvajalcev, kot so Asus, Dell in Toshiba. (Konkretnih ne bom našteval, ker se potrošni modeli menjajo tako hitro, da jih že v nekaj mesecih ne boste našli nikjer več.) Procesor core i7-2630 in grafika geforce GT 555M sta za silo v redu, medtem ko dvojec tega procesorja in geforca GTX 560 za okrog 1300 EUR pokrije večino potreb. Geralt zverin ne bo sekal z vso bleščavo, a na splošno bo dovolj.

Zakaj pa potem stanejo namenski zabavniški sistemi od tisočaka in pol naprej? Prvi razlog je v prostornejšem ohišju s posebnimi hladilnimi mehanizmi, saj tistih v potrošnih izdelkih večinoma niso naredili z mislijo na res vroče komponente. zaradi česar se radi pregrevajo. Budžetarji imajo tu fletno možnost, da dilemo rešijo s hladilno podlago z ventilatorji. Te stanejo nekje od 20 evrov za manjše do 50 za večje modele in sploh niso rešitev iz Top Shopa, saj lahko dejansko pomenijo razliko med štekanjem in neproblematično izkušnjo. Če opazite pregrevanje ob igranju, so smela naložba, toda pazite na velikost in to, kam pihajo ventilatorji – morajo v isto smer kot notesnikovi.

Tazobati

Resnična razlika med množičnimi modeli in tistimi za igre je v prijaznosti uporabniku. Sem štejem tako servisno in programsko podporo kot estetsko zunanjost ter vpliv na imetnikov prestiž, saj bo Alienwarova novoletna jelka zaprmej privlekla mnogo pogledov. Nisem mahnjen na lučkavost, a treba je priznati, da je žarenje teh beštij v zatemnjeni sobi čarobno in je njihov videz med pomembnejšimi dejavniki pri nakupu. Med petimi sedemnajstpalčnimi modeli, ki so se znašli na testu, so trije res namensko superduper igralski: Alienwarov, Asusov in MSIjev. Qosmio in envy sta bolj multimedijska z nekaj rezerve za špile. Razlika je opazna že na prvi pogled, saj so prvi trije po videzu podobni nečemu, kar se bo zdaj zdaj spremenilo v nekaj zobatega in pohrustalo mizo, druga dva pa ciljata na uglajeno eleganco. Za vse so značilni dobri zvočniki zvenečih (hehe) imen, kot so Harman Kardon, Beats in Klipsch.

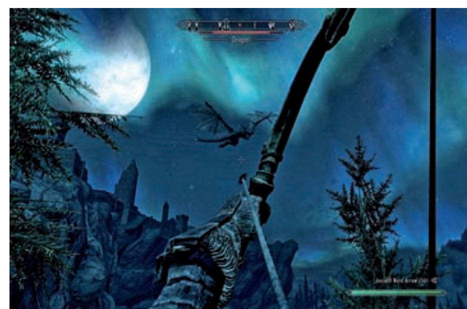


Poleg Lenova tudi Sony še nima namenske igričarske linije. Serija vaio sicer premore vzdržljive in zelo kompaktne naprave, ki pa bolj navdušujejo s prijaznostjo uporabniku kot s strojno močjo.

Vajeni smo, da na prenosnikih dobimo kup od proizvajalca požegnanega programja, ki je zvečine uporabno samo napol. Toda pri modelih za špile gre praviloma za zmogljiva orodja. Tu prednjači Alienware s Command Centrom, ki ne skrbi le za utripanje tipkovnice, marveč omogoči natančno upravljanje z energijsko porabo in lahko dostopanje do sistemskih orodij, ki so drugače potopljena v največje globine okenskih menijev. S tem se ti laptopi dodatno približajo konzoli.



Osvetljene tipke so za igranje nadvse fajn in jih premore večina igralskih izvedenk. Tole Alienwarovo nastavljanje barv v štirih različnih odsekih tipkovnice pa je namenjeno samo in le poziranju. Razen če se greste terapijo z barvami.



Pri modernejših igrah, kot je Skyrim na sliki, je ob zatikanju najbolje znižati ločljivost na 1366 x 768 in šele nato klestiti tudi kvaliteto izrisovanja.

Naslednja stvar je možnost odbiranja komponent ob nakupu, vključno s stereoskopskimi zasloni, ki je pri nas možno za vseh pet omenjenih laptopov. Zanje se obrnite na slovenske distributerje Avtero (Alienware, Asus, MSI, HP), Asbis (Alienware) in Acord (Toshiba) ter sporočite želeno konfiguracijo. Po odgovoru matične fabrike na poizvedbo sestavijo račun, ki ga plačate vnaprej, nakar je treba na artikel čakati več tednov. Gre za precej drag špas, zlasti pa je treba biti pazljiv pri garanciji. Pri naročilu alienwara po meri je ta hip vezana na Čezlužje in je treba za uveljavljanje mašino poslati nazaj. Če se nameravate odločiti za tak podvig, za garancijske pogoje dobro povrtajte tako pri uvoznikih kot uradnih servisih. Isto velja, če se odločite naše distributerje obiti in naročiti direktno v tujini na spletnih straneh proizvajalcev. Ta opcija je namreč nemalokrat za odtenek cenejša.

Ravno zaradi spremenljive konfiguracije grafov teh zverin ne glejte absolutno. Kot je razvidno iz karakteristik, se je strojno drobovje posameznih modelov občutno razlikovalo, s tem pa tudi njihova zmogljivost in cena. Lestvica naj vam da oporo pri izbiri hardvera, a ne pomeni, da je neka znamka hitrejša. Za občutke pri posameznih se ozrite na opiske. Celokupno gre za dobro premišljene in zaokrožene izdelke. Od naprav, vrednih 1700 evrov in več, se to privzeto pričakuje, a tu vsaj veš, da luksuza nisi plačal zaman. To so izdelki za ljudi z globoko denarnico, ki si želijo čimmanj ukvarjanja s svojo napravo in čimveč užitka. In seveda nošenja po LAN-zabavah ter limanja geekic nanje. Ostali bodo pač pestovali svoj satellite, vaio ali XPS in se sporazumevali digitalno.



Razer bo skušal z napovedanim modelom blade združiti moč in mobilnost. A geforce GT 555M, ki je zanj zaenkrat v načrtu, ni pojem zmogljivosti.

Alienware M17x

Nezemeljsko impozantno in kvalitetno ohišje z raznobarvno osvetljavo jamči za lepljenje pogledov. Komponente so zlahka dostopne in prostora zanje je veliko, ni pa naveze dveh grafičnih kartic, saj za to potrebuješ M18x. Ventilatorji so ob naprezanju slišni, a nizkotonski in niso moteči. Občutek pri tipkanju je dober, se pa tipkovnica ugreza in ima probleme z nekaterimi kombinacijami pritiskov. Navduši široka paleta izhodov, med njimi S/PDIF in dva za slušalke, če se naveličate dobrih Klipschevih zvočnikov. Smele varčevalne rešitve zagotavljajo nadpovprečno dobo baterije ob igranju – skoraj dve uri in pol. Odlična Alienwarova programska oprema pa omogoča lahkotno ukvarjanje z vsemi podrobnostmi računala. Le zaslon je preveč svetlobno odbojen.

core i7-2670QM, radeon HD 6990M, 6 GB rama, 500 GB hibridnega diska, 2000 evrov

Toshiba qosmio F750 3D

Tale qosmio je bil od vseh tule še najbolj povprečnega videza, a je treba povedati, da se razlikuje od igričarskega modela X770, ki je bolj na juriš. F750 3D je multimedijski strojček, v katerem lahko dobimo tudi zmogljivejše drobovje. V tem primeru nalogo opravi povprečno, saj ga nabrit hardver segreje in mu hitro spije elektriko. A zasije pri prezentaciji. Najprej z zvočniki, posebej pa z brezočalnim stereoskopskim zaslonom, ki je čudo tehnologije. Istočasno zna kazati 3D v okencu in 2D poleg, zato je moč med gledanjem filma brskati po internetu. Ob tem nam lahko s kamerico spremlja obraz, da rahlo prilagodi kontrolno mrežico naši legi. Res lepa izkušnja.

core i7-2630QM, geforce GT 540M, 8 GB rama, 500 GB diska, 3D-zaslon, 1650 evrov

HP envy 17

Takoj je očitno, da HP z enostavno, zaobljeno podobo cilja na Apple. To je računalnik, ki ga v kravati in reklcu prineseš v službo pod pretvezo, da imaš šik delovno mašino, nakar igraš igrice in gledaš filme. A vidi se, da so ga ustvarili za pohlevnejše hitrosti, saj zna postati glasen in vroč, dočim je baterija nekje na ravni Asusa in MSIja. Tipkovnica je kvalitetna, čeravno podobno trda kot MSIjeva in bi lahko imela manj potlačene gumbe, saj te večje igralske mašine razvadijo z baročno postavljenimi tipkami. Navdušijo Beatsovi zvočnički z zelo čistimi melodijami in gora uporabne priložene programske opreme.

core i7-2630QM, radeon HD 6850M, 6 GB rama, 1 TB diska, 1570 evrov

MSI GT780DXR

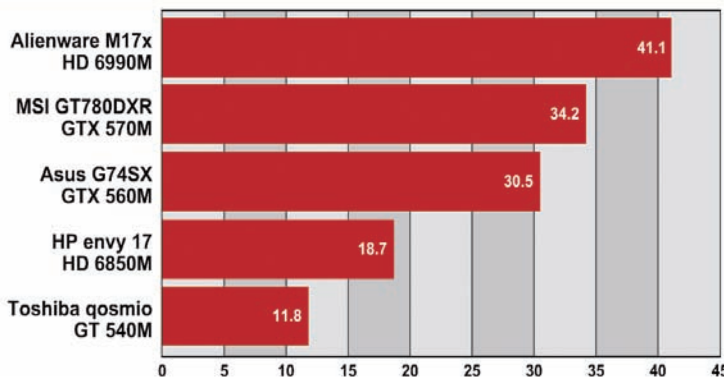
MSIjev gejmer je opazno manjši in lažji tako od Alienwara kot Asusa. Je bolj standardne, precej oglate oblike. A znotraj ni nič manj nabrit in verjetno je zato glasnejši od obeh – včasih zna že preveč šumeti. Tipkovnica je robustna in osvetljena, so pa tipke za odtenek pretrde. Tudi MSI ima med zvočnički nizkotonca, preseneti pa s štirikanalnim izhodom za zvok. Navduši neodbojen, a fino kontrasten zaslon. Tako kot Asus ne uporablja Optimusa in ima pri igranju nizko baterijsko dobo pod dvema urama. Takisto sta priložena nahrbtnik in miš, tokrat na osnovi Roccatove kove. Bi pa lahko 'priložili' ali bolje organizirali dodatno programsko opremo, ki precej poserje prostor.

core i7-2670QM, geforce GTX 570, 8 GB rama, 2 x 750 GB diska, blu-ray, 1800 evrov

Asus G74SX

Čokati in oglati asus daje s svojo robustno robotskostjo vedeti, da je nabrit. Na zadnji strani ima velika 'letalska' izpuha in hladilni sistem je zvezda naprave, saj je najtišja ter najhladnejša od prisotnih. Navduši odlična tipkovnica z osvetljavo, precej manj pa okrnjen nabor izhodov. Zaslon je odličen, moč ga je dobiti tudi v nebleščeči inačici. Zanimiva je vdelava nizkotonskega zvočnika, po HDMIju pa zna reč pošiljati prostorski zvok 5.1. Začuda ne uporablja Nvidijine tehnologije Optimus, zato ima baterija ob igranju uborno dobo delovanja, močno pod dvema urama. Priložena sta nahrbtnik in miš na osnovi Iconove Z500 (test v Jokerju 201).

core i7-2630QM, geforce GTX 560M, 12 GB rama, 2 x 750 GB diska, 1670 evrov



THRUSTMASTER HOTAS WARTHOG

Uau. Po vseh teh letih v poslu me ni lahko navdušiti, ampak warthog je ... Uau. Ta dvodelna 'igralna' palica je sicer draga, saj na Ultrastore.si stane predkriznih 400 evrov. A Thrustmaster ni varčeval. Kjerkoli se je dotakneš, občutiš le kovino ali trdo, zdržljivo plastiko, vsled česar teža preseže sedem kil. Moraš res poživinjeno rukati, da premakneš široko bazo, ki je za nameček snemljiva ter pripravljena za vijačenje. Potisni del pa sam po sebi stoji kot zalepljen.



● Če je kdaj kak hardver izžareval tiho moč, je to warthog. Del z ročico za potisk je okusno zeleno razsvetljen, da si v temi najdeš padlo čeljust.

Dvajsetcentimetrsko palico z vsemi gumbi in kapicami, ki jih resen pilot pričakuje, ob prvi uporabi elegantno priviješ na temelj, v katerem so namesto potenciometrov magneti, nakar se diviš njeni epski masivnosti. Še bolj razveseli ob premikanju – to je najboljši džojstik za simulacije, kar sem jih kadarkoli imel v rokah, saj je gibanje gladko in natančno. Zvezda kompleta pa je razdeljiva (levi-desni motor) ročica za potisk, na kateri je še kup pretikal in kapic ter nudi ravno prav odpora. Človek bi jo kar bezal in pri tem sanjal o vzletanju z letalonosilke (nekateri tudi o tuširanju z Maverickom), pa klikal z glasnimi stikali.
Izdelovalec si je za model vzel pravo letalo A-10C in piloti pravijo, da je občutek blizu. Verjamem jim. Ravno z warthogom je odlična simulacija DCS A-10C (Joker 216, 88) postala še za nivo boljša, kajti s prehodom na ta sistem HOTAS – 'Hands On Throttle And Stick' je bilo letalo natančneje vodljivo ter je pridobilo občutek teže. Nekateri špili s pravim igratorjem pač dobijo novo dimenzijo. Tudi Lock On je bil ekstra uživantski, zlasti ko sem v bogatem spremljevalnem programju TARGET za spoznanje prilagodil osi, nadgradil bios in uredil makre.



● Nadzorno programje TARGET omogoča natančno prilagajanje občutljivosti osi in podrobno izdelavo dolgih makrov. Predani piloti to terjajo.



● Thrustyjev HOTAS je imenu ustrezno posnetek ukaznih ročajev iz ameriškega letala A-10 thunderbolt II. Vedež o njem je bil v Jokerju 216.

Za razliko od cenovno primerljivega, futurističnega Saiteka X65F (test njega in Logitecha G940 v Jokerju 208), kjer se palica ne giblje in je zato občutek v mnogih igrah čuden, je warthog občudujoč tudi v simulacijah primitivnejših letal iz druge ter prve svetovne vojne, kot sta Sturmovik in Rise of Flight.
Izdelek sicer ima nekaj težav. Osnovna je ta, da palica ni vrtljiva v levo in desno, kar pomeni, da je treba za simuliranje smernega krmila (rudder) zapreči nekaj drugega. To so lahko potenciometer na desni strani potisne kocke, kapica ali tipke. A nič od tega ni idealno, saj krni vzdušje. Treba je dokupiti pedala, za katera ni nujno, da so Thrusmasterjeva – warthogovih še ni, zato uporabiš cougarjeva ali kaka druga. Drugi problem je manko vrtljivih koleščkov (trim), ki v simulacijah pridejo prav za marsikaj, kajti potenciometer je le en. Aplikacija TARGET ima še nekaj težav in pa, jasno, inherentni militarizem je dokaj neprimeren za tiste, ki radi v Flight Simulatorju furajo cessne. A to je vse, kar znam očitati temu vrhunskemu kosu tehnologije, ki je absolutno upravičeno mokri sen resnih sobnih vojaških pilotov. ***Sneti***

AMAZON KINDLE TOUCH

Nihče, ki se je pri meni zanimal za nakup elektronskega bralnika in sem mu priporočil kindle, ni bil razočaran. Konkurence ima Amazonov onegaj dosti, toda med e-čitalniki ima tak status kot ipad med tablicami. Veš, da boš z njim dobil kakovostno pripravo z obsežno virtualno knjigarno, koder nabavljaš s kreditno kartico. Ali pa po USBju vanjo spraviš osvobojene datoteke mobi (epubov ne bere, za pretvorbo skrbi brezplačna računalniška aplikacija Calibre). Tudi na splošno so te naprave vse bolj prijazne. Strojna moč e-bralnikov ni na nivoju tablic, vendar je pri dolgotrajnem branju teksta elektronski papir mnogo prijaznejši do oči od osvetljenih zaslonov. Čitaš tako, kot bi zaresno knjigo – le da jih imaš v baterijsko podprtem pomnilniku na stotine.
Amazon nudi tri kindle. Osnovni meri 16,6 x 11,4 x 0,8 centimetra, tehta 170 gramov in ima 1,25 GB pomnilnika za tvoje potrebe. Če nucaš zvočnik za sukanje glasbe ali pretvarjanje teksta v govor, ceniš 3 GB rama in zmogljivejšo baterijo ter bi rad uporabljal otipljive tipke, je primernejši kindle keyboard. Zanj plačaš 155 evrov namesto 132 kot za temeljni kindle, v kar so vštete dajatve ter poštnina. Moč je kupiti tudi kindle keyboard 3G, ki zna poleg brezžične mreže uporabljati za prenos knjig tudi mobilniško omrežje (kartice SIM ne potrebuje), a je 50 evrov dražji. Vse kindle nabaviš na Amazon.com.
Tretja varianta je frišni touch. Gumbi za obračanje strani so izginili, ostala sta samo 'domov' pod zaslonom in vklop/izklop na spodnjem robu. Dopolnjujeta ju vhod micro-USB in 3,5-milimetrski činč za slušalke. Bralnik je za spoznanje večji (17 x 12 x 0,8 centimetra) in težji od osnovnega kindla (208 gramov), še vedno pa gre v zadnji žep od kavbojk. Njegova razlikujoča lastnost je, da se zaslona dotikaš s prsti. Z udarčkom levega roba listaš po e-knjigi nazaj in desnega naprej, zgornji rob prikliče meni, daljši dotik besede odpre slovar. Vse to deluje dokaj zanesljivo, čeprav ne stoprocentno. Ločljivost 6-palčnega dotikljivega zaslona je enaka, 600 x 800, in ostaja črno-bel s sivim ozadjem, a izvrstno kontrasten ter hitro osvežljiv. Prinaša tipkanje po navidezni tipkovnici, ki deluje brez težav, in prej nevideno možnost, da dokument večaš in manjšaš s pincetnim prijemom ter ga premikaš z drsenjem prsta, tako kot na tablicah. Pri običajnih knjigah in manjših PDFjih, v katerih je bil v glavnem tekst, sta skrolanje ter zumiranje še znosno hitra. Pri večjih dokumentih in onih z veliko slikami pa zamik postane obupen.



● Tablični zasloni so hitro zasvinjani, dočim touchev zaradi nebleščavosti ni tako hitro videti kot poligon za CSI. Tudi zato, ker je šlatanja manj.

Noviteta v touchu je tudi funkcija X-ray, amazonovsko prilagojen razlagalnik pogostih pojmov na določeni strani v slogu enciklopedije. Razlag, ki so pobrane z Wikipedije, ne dobiš čez wi-fi, marveč spremljajo kupljene knjige. Še zdaleč ne vseh, jih pa dodajajo že kupljenim bukvam in ima jo A Game of Thrones, da lahko instantno počekiraš imena. Zna biti koristno, kljub temu pa bi raje imel normalen internetni vpogled, po možnosti skozi več virov.
Toucha ne priporočam pred običajnim kindlom. Dotikabilnost je teoretično sicer fina, uporabnega notranjega rama je 3 GB kot pri keyboardu in baterija traja kot pri slednjem. A zumiranje in premikanje PDFjev s prsti je zaradi šibkega hardvera nepraktično, pri tekstu pa nepotrebno, obračanje strani je boljše z gumbi kot s tapkanjem, medtem ko je X-ray postranskost. Itak Amazon toucha ne pošilja v Slovenijo, zato ga moraš najti pri možičkih na Ebayu, kjer v neoglasniški inačici z wi-fijem brez 3Gja stane okoli 150 evrov. ***Sneti***



● Kindle, The Current Generation: levo je klasični, najbolje prodajani model, na sredini je touch in desno androidna tablica fire. V Evropo zazdaj pošiljajo samo običajni kindle, ostala še prideta.

SONY PSP-E1000

Playstation portable si ni pridobil sijajnega slovesa, vendar ta Sonyjeva prenosna konzolica ni slaba. Ima velik barven zaslon, za nadzor uporablja gumbe, digitalni križec in analogni drsnik, suče glasbo, igre poganja s sebi lastnih ploščkov UMD in pomnilniške kartice (dosti jih tržijo v spletni trgovini PS Store), omogoča daljinski multiplayer in brskanje po netu, suče filme in glasbo ... Njene strojne sposobnosti so še vedno v redu in kar nekaj dobrih iger ima, skrekana pa je izvrstna za emulatorje. Doslej se ni spustila pod sto evrov, kar je psihološka meja, pri kateri prodaja tradicionalno poskoči, ker mame v nakupovalnih centrih ne hodijo več nezainteresirano mimo. Resda do tega pride šele proti koncu življenjske dobe, ampak za darilca mulčkom bo že, ne?
Prav sem cilja novi, cenejši model playstationa portable, E1000, ki so ga splavili skoraj sedem let po lansiranju prvenca. Uradno košta 99 evrov, se ga pa že dobi za nekaj manj. Drob je enak kot pri prejšnjih peespejih, kar pomeni združljivost iger in aplikacij, in za razliko od crknjenega modela go ima UMD-pogon.

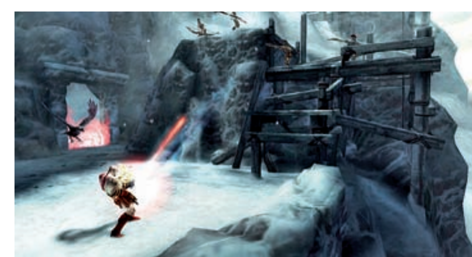


● **Lastniki izvirnega modela, ki ga ima še marsikdo, bodo opazili odsotnost gumbov za nastavljanje svetlosti zaslona in utišanje zvoka.**



● **Sony je zaradi cene res moral sklepati kompromise, ampak plastika je vseeno preveč cenena. Je pa pogon UMD prijetno hiter.**

E1000 uporablja enake pomnilniške kartice pro duo kot predhodne inačice in nanj je moč priključiti slušalke ter kamerico. Gumbe start / select / home / glasnost so skrili pod gumijast trak pod ekranom, ki daje videz dotikljivih gumbov.
A v primerjavi z izvedenko 3000, ki velja 130 EUR, ne manjka kompromisov. Zvočnik je sedaj le en, kar pomeni mono zvok – stereo ostaja na slušalkah prek 3,5-mm činča. Umaknili so mikrofon in priključek za ožičeni daljinski upravljalnik, kar ne bo pogodu ljubiteljem poslušanja glasbe (slušalke budžetnosti primerno niso priložene). Takisto so odstranili wi-fi povezovanje, zaradi česar sta onemogočena tako lokalno kot spletno večigralstvo. Ne deluje niti zveza s PS3 po kablu USB, o kateri je bilo slišati čivke, da naj bi omogočala spletni multiplayer. Datoteke, ki jih hočeš poganjati, moraš dati na kartico ali uporabiti kabelsko povezavo s pecejem, kjer teče program Media Go. Tega uporabiš tudi za kupovanje v Playstation Store.
Najbolj očiten razlog za pocenitev opaziš, ko E1000 primeš. Namesto svetleče prevleke zgrabiš za mat površino, ki se ne zapacka tako hitro, a je na otip kitajsko-češka. Naprava je kvadratna in debela v slogu originalnega PSPja, vendar ne daje enakega občutka trdnosti in elegance. Zlasti ko ugotoviš, da so vratca pogona, ki zasedajo vso zadnjo stran, tanka in lomljiva ter da jih odpiraš brez pomožnega mehanizma. Tej ohrnosti primerno memory sticka, ki ga vtakneš v zgornji rob, ne ščiti pokrovček. Hvalevredno ni niti, da je baterija fiksna in je ni moč menjati. Njeno trajanje je slično ostalim peespejem, okrog šest ur za igranje z UMDjev, ki jih pogon včitava nekako enako hitro kot pri PSP-3000 in urneje kot pri začetnem PSPju.
Plus je ekran, ki je odličen, svetel in z živimi barvami, povsem na ravni serije 3000, če ne boljši. Slišim, da je opaziti manj prepletenosti (interlace), a se tega s tritisočke tega ne spomnim. Analogni drsnik nudi prijeten upor in je še všečnejši kot doslej, medtem ko je digitalni križec že skorajda primeren za pretepačine.
Čas izida tisočice pred vito, ki jo bodo razgrabili predvsem hardcorovci, je logičen, saj meri na širno publiko. V teh časih, ko se gleda na vsak evro, je cena kajpak privlačna. Toda če si lahko privoščiš, kupi model 3000. Kakovost izdelave in občutek v roki sta boljša, wi-fi pa tudi pride prav. ***Sneti***



● **God of War: Ghost of Sparta je odlična akcijska avantura s sploh ne tako ostarelo grafiko. PSPju bolj zavda manko druge gobice, ki jo vita ima.**

Elektroni namesto oktanov

Ob omembi električnega prevoznega sredstva najprej pomislimo na vozičke, s katerimi se vozakajo invalidi, debeli Američani in otročad. Morda komu na pamet pade še skuterček ali vozilca na igriščih za golf. V vsakdanu pa se prevažamo z rjovečimi zverinami, ki goltajo bencin in prdijo toplogredne pline, zaradi česar imamo motor z notranjim izgorevanjem v avtu za samoumevnega. Toda stroji, ki jih žene elektrika, niso ne modne muhe, ne igrače. Quattro razišče alternativo, ki ob visoki ceni črnega zlata postaja vse zanimivejša.







Lahko bi rekli, da je zmagoslavje bencinskega motorja električno konkurenco pahnilo v srednjeveške razmere. Niso sicer ugasnili, a razvoj je stagniral in šele danes lahko govorimo o nekakšni renesansi. Vendar si ne upamo napovedati, ali se bo prosvetljena doba, ko nas izdelovalci pogosto razveselijo z novimi modeli, baterijska tehnologija pa skokovito napreduje, nadaljevala v futuristično podobo, s katero nas hranijo že iz časov pred drugo svetovno vojno. Vsekakor tako futuristom kot inženirjem svetujemo, naj nam ne dostavljajo spačkov, kot so na zgornji konceptni risbi. Želimo si hudih avtov, ne krogel za hrčke.

Odkar imamo električni tok, je ta postal temelj razvoja naše civilizacije. A potenciala za njegovo rabo je še veliko, recimo na področju prevažanja, zlasti osebnega. O ja, elektrike in elektronike je v osebnih avtomobilih dovolj. A srce, ki poganja vse skupaj, ostaja dobri stari motor z notranjim izgorevanjem naftnih derivatov. Smrdi, spušča škodljive hlape, povzroča toplo gredo in zahteva nenehno vzdrževanje, hkrati pa ima preveč prednosti, da bi ga kar tako zavrgli. Vendar je v rojstnih letih avtomobila elektrika predstavljala hudo konkurenco bencinu. Znalo bi vas presenetiti, česa vse so bili ožičeni agregati sposobni že pred stoletjem.

Zgodovinska lekcija

Elektrika je že v 19. stoletju veljala za fantastično pogruntavščino, ki bo gnala prihodnost. Ni čudno, da so jo inženirji skušali uporabiti kot pogonsko sredstvo. Prva samopremikajoča se čudesa so v Evropi napravili že okoli leta 1830, zasluge za prvenstvo pa si lasti več narodov. V ZDA je prvi električni avtomobilček le nekaj let kasneje vozil po progi, v kateri je bila napeljana elektrika, in na Škotskem so izdelali prvo električno lokomotivo. Slednja se je kmalu izkazala v rudnikih, saj ni odžirala dragocenega kisika. Ne le v rudnikih, pol stoletja kasneje je modernizirala londonsko podzemno železnico in klasične vlake v Švici, ki lastnega premoga nima ravno dosti.

Štrom se je torej v transportnem sektorju hitro udomačil, iznajdba svinčevega akumulatorja leta 1859 v Franciji pa mu je dodala uporabno mobilnost. Tako Francozi kot Britanci in Avstrijci so v naslednjih dveh desetletjih predstavili kopico akumulatorskih prevoznih sredstev na dveh, treh in štirih kolesih.



Kočije na elektriko so se takojci priljubile predvsem ženskam iz visoke družbe. Take dame pač ne morejo smrdeti po bencinu in imeti zašmiranih rok od ročnega zaganjača. Kam pa pridemo.

Pravega avta vseeno ni bilo do Benzovega tricikla, ki je uporabljal dvotaktni bencinski motor. Z močjo celega pol kilovata je bolj ropotal kot se peljal, a že leto kasneje je imel izboljšani model dvakrat močnejši motor in je dosegel hitrost 16 kilometrov na uro. No, elektrikarji so enako oziroma celo večjo zmogljivost dosegali brez težav in tekma se je pričela. Tako je bil ravno električni avto prvi, ki je presegel magično mejo stotih kilometrov na uro, kar se je zgodilo 1889. Imeli pa so tudi druge prednosti. Ni jih bilo treba ročno zaganjati, za njimi ni smrdelo in niso povzročali hrupa. Kot nalašč za urbana okolja.

A glej ga, zlomka, zaradi naštetih prednosti so pričeli veljati za babje igrače. Pravi dedec smrdi po bencinu in zaganja avto ročno! Če je za tovrsten imidž kriva razvijajoča se naftna industrija, ni znano. Je pa dejstvo, da je bencinski motor napredoval tako skokovito, da mu električni brat ni zmogel več slediti. Ko je Henry Ford pričel izdelovati avtomobile po tekočem traku, je dodal odločilni dejavnik: ceno. Najbolj priljubljeni ameriški električni avto, detroit electric, je bil hudo dražji, njegova hitrost je bila omejena na 32 kilometrov na uro (model T je potegnil do 70) in imel je doseg kakih 150 kilometrov. Zanimiva številka, kajti toliko z enim polnjenjem tipično prevozijo današnji štromarji!



Med najpopularnejšimi baterijskimi stroji je bil detroit electric. Priljubil se je zlasti zdravnikom, ki so se lahko hitro in brez mazanja rok odpeljali do pacienta. Hkrati je bil to prvi avto z zakrivljenimi stekli.

Cestam so zavladali naftni derivati. Škrati elektroni so ostali na železnicah, kjer so izrivali paro in jo nadomestili s pojavom dizelskih lokomotiv. Pri tem gre poudariti, da je slednji izraz dvoumen, kajti v resnici gre za hibride: agregat na nafto proizvaja tok, kolesa pa žene izključno elektromotor. Podoben hibridni princip so v drugi svetovni vojni uporabljale podmornice, med njimi najbolj znani 'U-booti' iz zloglasnega nemškega volčjega tropa.

Problemi z nafto

Zmaga motorja z notranjim izgorevanjem je prinesla odvisnost od črnega zlata, ki jo močno občutimo v zadnjem času. Ne prvikrat. Takih kriz je bilo v zgodovini več in ko pridejo, se začnemo vsakič ozirati po alternativah, ki bi lahko gnale jeklene konjičke. Vedno znova naletimo na elektriko, a kriza mine in se vrnemo k ropotuljam. Po drugi svetovni vojni je zabeleženih kar nekaj obuditev električnega avtomobila, a so se vse končale klavrno. Če so hoteli biti luksuzni kot naftni bratje, so zmogli prevoziti le nekaj deset kilometrov, bolj špartanskih različic pa ni maral nihče. Prijela so se le redka dostavna vozila, med katerimi je bržkone najbolj znan britanski mlekarski voz. Najbolj spektakularno propadli projekt je Sinclairov tricikel C5, ki si ga primarno poganjal s pedali, krmilo je imel pod ritjo in je sam šel kakih deset kilometrov, preden je ostal brez sape.



Na slikah C5 deluje posrečeno in bi si ga človek kar omislil. V praksi pa se je izkazal za nizko nerodo, ki je potrebovala zastavico na drogu, da si ga sploh opazil.

Prvi večji premik v elektrifikacijo se je tako zgodil zaradi onesnaževanja. Kalifornija se je namreč borila z dušečim smogom in treba je bilo napraviti nekaj drastičnega. Že leta 1967 so z združitvijo dveh uradov, ki sta se ukvarjala s svinjarijo, ustanovili CARB, državno agencijo za čist zrak. Ta je v Ameriki edina svoje vrste in dostikrat rabi kot model za uveljavljanje zvezne politike do zraka in škodljivih emisij. Eden njihovih najbolj znanih projektov je zmanjšanje škodljivih izpuhov iz avtomobilov, v okviru katerega so zastavili idejo vozil, katerih izpust škodljivih snovi je enak ničli – 'zero emission vehicle'. Prav oni so dosegli, da se je poraba goriva v ameriških vozilih pričela nižati, in so leta 1990 sprejeli rigorozen predpis, ki je največjim avtomobilskim znamkam v ZDA (General Motors, Toyota, Ford, Chrysler, Nissan in Honda) zapovedoval, da morajo pričeti izdelovati električna vozila, če bi radi v Kaliforniji prodajali tudi bencinska.



Nevsakdanja aerodinamična oblika EV1 je zaslužna za količnik zračnega upora 0,19, kar je izjemno nizko. Tipičen avto ga ima med 0,3 in 0,4. General Motors je naredil vse, da bi podaljšal doseg.

Pa jih spet imamo!

Kot prvi je leta 1996 General Motors predstavil EV1. Ironično je bil ravno prototip tega vozila, 'impact', šest let prej navdih za kalifornijski zakon. Proizvodnja ni bila množična, saj so izdelali le dobrih tisoč primerkov, ki jih nisi mogel niti kupiti, le najeti za pol dolarskega tisočaka mesečno. Kljub temu je povpraševanje preseglo vsa pričakovanja. Namesto par sto navdušencev, kolikor so jih pričakovali, je rezervacije oddalo skoraj deset tisoč ljudi. Avto se je uporabnikom priljubil in med njegovimi največjimi zagovorniki je bil Tom Hanks. A Detroit se ni dal. Še vedno so verjeli, da nihče ni pripravljen plačevati visoke cene, zlasti ker je avto napravil le kakih sto kilometrov, izboljšana različica dve leti kasneje pa 160. Torej toliko kot nekoč dobri stari detroit electric.

Toyota in Ford sta ubrala drugačno pot. Leto po EV-1 sta ponudila že znane modele, katerih bencinski motor so preprosto zamenjali z električnim. Toyota je udejanjila malega terenca rav4, Ford poltovornjak ranger. Tudi tadva sta bila le za najem, po enaki ceni.

Ko smo se na prelomu tisočletja sprehajali po Los Angelesu, smo navdušeno gledali priklopne postaje, ki si jih našel v praktično vsaki parkirni hiši, in napise “For electric vehicles only” ter modrovali, kdaj bomo podobno reč ugledali pri nas. Modro smo ugotovili, da še lep čas ne.

Nakar je prišlo črno leto 2003. Kombinacija več dejavnikov, od lobiranja industrije do premajhnega napredka v razvoju baterij, je dosegla razveljavitev rigoroznega zakona. General Motors je nemudoma odpoklical vse električne avtomobile in jih dal uničiti. Uporabniki so bili ogorčeni, še posebej, ker so hoteli vozila odkupiti. Tu se je izkazala



Dokumentarec Who Killed the Electric Car je obvezen ogled. Režiser Chris Payne je hotel ugotoviti, zakaj so skoraj vsi EV1 šli na uničenje, toda končnega odgovora ni našel. Tačas je v kina že prišlo nadaljevanje, Revenge of Electric Car.



Odprt pokrov Nissanovega leafa je razočaranje, ako pričakuješ iskre in strele. Na prvi pogled ne opaziš razlike, saj so tam so vse komponente običajnega avta, le motor je električen. Svinčev akumulator rabi kot pomožni vir za radio in brisalce.



Bolj futurističen pa je leafov displej, kajti vozilu na škrate elektrone pritičejo digitalne številčnice in kazalniki. Kljub vesoljskemu videzu pa je vmesnik domač, saj tudi nevajen voznik hitro dojame, kaj vse mu prikazujejo črtice in številke.

Toyota, ki je svoje modele odprodala, in še danes jih po kalifornijskih cestah vozi kakih sedemsto, nekateri celo z originalno baterijo. Več o tem izveste v finem dokumentarcu Who Killed the Electric Car, ki odkrije marsikatero neprijetno resnico. Njegovo nadaljevanje, Revenge of the Electric Car, že nekaj časa žanje priznanja po festivalih in je v Ameriki pred kratkim prišel na redni kinospored. Kot pove naslov, se ukvarja z ljudmi in podjetji, ki stavijo vse na to, da bo prihodnost električna.

Elektrika potegne!

Zakaj je električni pogon sploh zanimiv? Če pustimo ob strani okoljevarstvene vidike, je njegova največja prednost poln navor z mesta, torej že pri nič obratih. Bencinar največjo moč razvije v ozkem razponu vrtljajev, medtem ko je pri elektromotorju na voljo ves čas in rahlo pade šele, ko doseže zgornjo mejo. Zato lahko nekajtisočtonske vlakovne kompozicije potegne samo električna mašina. Nadalje imajo elektromotorji visok izkoristek, saj se osemdeset odstotkov dovedene energije spremeni v gibanje koles. Za primerjavo: najboljši dizli, ki poganjajo ladje, imajo manj kot polovičen izkoristek, ki pri prenosu do vijaka še pade. Elektromotor je nadalje lažji in enostavnejši, z manj gibljivimi deli, vzdrževanja pa ni. Nobenih menjav olja, filtrov, jermenov in ostalih drobnarij, ki stanejo. Potem je tu tako imenovano regenerativno zaviranje. Namesto da bi zavore odvečno energijo izsevale kot toploto, kolesa delujejo kot dinamo in polnijo baterijo ter tako zmanjšajo hitrost. Seveda ima električni avto običajne bremze, ko se je treba ustaviti hitreje, a zaradi regenerativnega učinka je njihova obraba dosti manjša kot pri klasičnem. Ko se ustaviš, poraba pade na nič, ne da bi uporabljal sistem stop & go. Bolj zeleno že skoraj ne bi moglo biti.

Pa vožnja? Prva stvar, ki te preseneti, je skoraj popolna tišina. Nobenih vibracij motorja, eksplozij v izpuhu, samo ti in cesta. Najglasnejši šum prihaja od stika koles s podlago. Tišina bi znala predstavljati nevarnost za pešce, ki prihajajočega avtomobila ne slišijo, a se je v praksi izkazalo, da velikih razlik v dojemanju ni, razen pri hitrostih do 15 km/h, saj se tudi hrup klasičnega agregata stopi z zvoki iz okolice. Poleg tega so izdelovalci že pričeli vdelovati opozorilne zvoke Najprej ti hrup manjka, a se ga privadiš. Tudi občutek pospeševanja je drugačen, konstanten, kar je zasluga ves čas enakega navora. Podobno si presenečen, ko hočeš zmanjšati hitrost in se vključi sistem za regenerativno zaviranje – podobno zaviranju z motorjem, a dosti bolj odločno. Zaradi baterij imajo električni avti nizka težišča in so bolj stabilni, a se v ovinkih obnašajo bistveno drugače. Teslin roadster je recimo občutno podkrmarjen, čeprav je narejen na podvozju izvrstno vodljivega lotusa elise.

Za polnjenje ti ni treba do črpalke, dovolj je električna vtičnica. Štrom je v primerjavi z bencinom smešno poceni. Eno polnjenje nissana leafa te osiromaši za štiriindvajset kilovatnih ur, kar je po trenutni ceni približno evro in pol, torej dober liter bencina. Taka količina zadostuje za 80 do 160 kilometrov, odvisno od načina vožnje. Res pa je, da ni obremenjena s trošarinami kot naftni derivati, kar se utegne spremeniti, če bomo vsi presedlali na štrom.

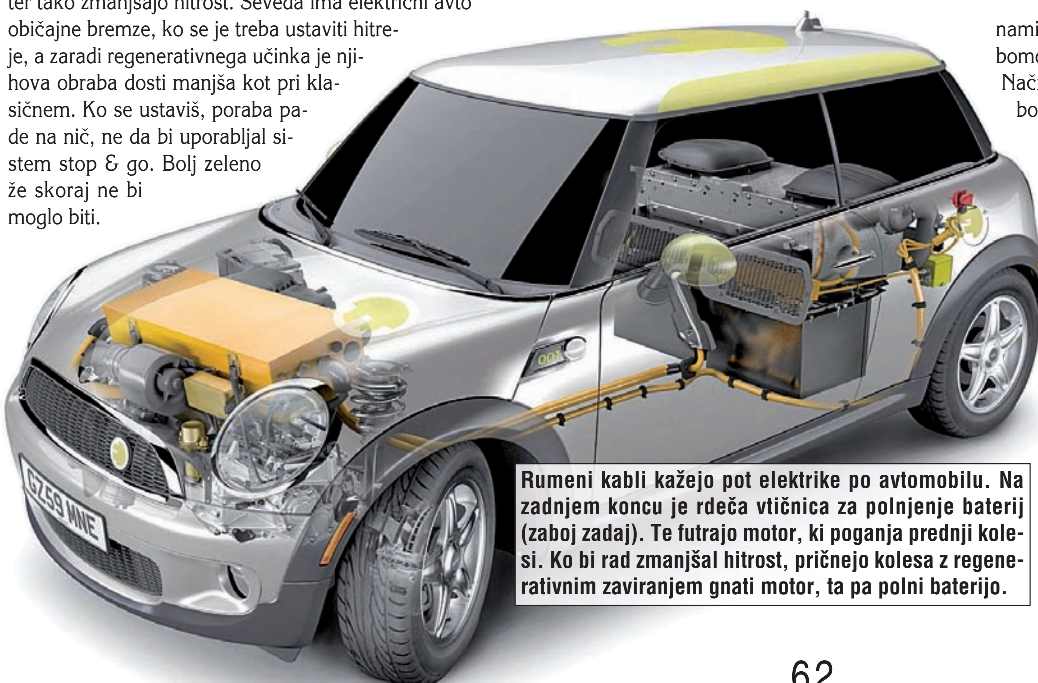


Elon Musk, ustanovitelj Paypala in Tesla Motors je zaslužek od roadsterja vložil v razvoj limuzinskega modela S, primerljivega z BMWjem serije 5. Najcenejši bo imel 250 km dosega, hitrost 180 na uro in 40-kilovatno baterijo, stal pa bo 50 tisočakov.



Vedno govorimo, da avto preprosto vklopiš v vtičnico. No, v ZDA je zaradi nižje napetosti praviloma treba dokupiti polnilno postajo, saj bi drugače avto morali imeti priklopljen praktično ves dan. Tudi pri nas je bolje polniti na industrijski jakosti 380 V.

Načinov, kako avto poganjati z elektriko, je več, najbolj uveljavljena pa sta dva. Centralno postavljen motor kot v običajnih vozilih ali neposredno gnana kolesa z dvema ali celo štirimi manjšimi motorji. Prvi ima lahko (ponavadi avtomatski) menjalnik, čeprav ga zaradi visokih vrtljajev ponavadi ne vgradijo, dočim pri drugem enostavno razporejaš moč na posameznih kolesih, ne potrebuješ diferenciala in ima boljši izkoristek. Odločilnih prednosti nima noben, a se v večini sodobnih samohodov uporablja prvi način, ker je manj vzdrževanja. Tudi motor je pod pokrovom laže zavarovati, saj ni izpostavljen nevarnostim s ceste, kot so voda, sol in kamenje. Mimogrede, električna vozila vzvratne prestave nimajo, kajti rotor se preprosto zavrti v drugo smer. Teoretično lahko torej pelješ sto na uro v rikverc. V praksi je za vzvratno vožnjo vgrajen omejevalnik, da tega kdo ne bi res poskušal.



Rumeni kabli kažejo pot elektrike po avtomobilu. Na zadnjem koncu je rdeča vtičnica za polnjenje baterij (zaboj zadaj). Te futrajo motor, ki poganja prednji kolesi. Ko bi rad zmanjšal hitrost, pričnejo kolesa z regenerativnim zaviranjem gnati motor, ta pa polni baterijo.

Prekratki kabli

A ni vse tako rožnato. Prvi problem so baterije. So najtežji, najdražji in najbolj občutljivi del avtomobila ter imajo precej slabo energijsko gostoto. Pri roadsterju, trenutnem prvaku po hitrosti, pospeških in dosegu, ki je primerljiv s kakim porschejem carrero, samo litij-ionske baterije (enake kot v prenosnikih) tehtajo nezaslišanih 450 kil. Roko na srce je v to vštet še hladilni sistem, a vendarle. Z njimi je moč peljati komaj štiristo kilometrov. Povprečen avto za isto pot porabi pol tanka bencina, ki tehta desetkrat manj.



Kjer imajo drugi športniki rohneč stroj, so pri tesli spravljene baterije. Skoraj 7000 litij-ionskih celic se izdatno greje, zato so morali napraviti vodno hlajen sistem. Za moderen avto sta svinčeva in nikelj hidridna tehnologija že zastareli.

Z baterijami je povezano polnjenje. Na črpalki napolniš rezervoar v minuti ali dveh in si dober za najmanj petsto kilometrov. Tipičen čas polnjenja električnega avta je pri naši napetosti štiri do šest ur oziroma pol manj, če uporabljaš trifazni tok in tvoje vozilo tak polnilnik podpira. Za ZDA lahko te vrednosti podvojiš, ker imajo napetost polovico nižjo, 120 V, zato morajo dokupovati pretvornike. In naposled je število polnjenj omejeno, saj je treba po osmih do desetih letih baterijo menjati.

Najbolj se odjemalcem v grlu zatakne cena. Odšteti trideset tisočakov za električen avto v rangu bencinskega nissana micre, štirideset za ustreznico opel astre ali sto dvajset za teslo, da boš ekološko osveščen? Da ti naša država čez eko sklad primakne pet jurjev subvencije (manjšo dobiš za hibrida) in skupaj z določenimi bankami uredi posebej ugodne kreditne pogoje, najpogosteje ne pomaga.



Tudi javne polnilne postaje imajo različne priključke. To se utegne spremeniti, kajti pet največjih podjetij je stopilo skupaj in skuša poenotiti vtikač, po katerem bomo hranili svoje električne lepotce. Upamo, da čimprej.

Hibridna tehnologija

Četudi ob omembi hibridov najprej pomislimo na Toyotinega priusa, je prvi tovrsten avto nastal že leta 1900 pod prsti komaj petindvajsetletnega inženirja Ferdinanda Porscheja. Odločil se je za nevsakdanji pristop z elektromotorjem na vsakem kolesu in bencinskima generatorjema. Vozilo je z enim polnjenjem prevozilo šestdeset kilometrov. Hibridna tehnologija se je nato preselila v lokomotive, a vsake toliko so po svetu izdelali kak avtomobilski prototip. Vendarle naslov prvega modernega hibrida pripada priusu (1997), ki sta mu sledila honda insight (2000) in dve leti kasneje civic.



Lastniki priusov so si dolgo želeli, da bi bil njihov ekološki avtoček sposoben polnjenja iz omrežja, in posel s predelavami je onstran luže cvetel. Toyota je šele predlani pripravila testne primerke.



Opel ampera, sestrica chevroleta volta, bo naprodaj spomladi za okoli 42k evrov. Na baterije prevozi 50 km, nakar ji za naslednjih petsto štrom dovaja 1,4-litrski bencinski motor. Poraba naj bi znašala manj kot liter in pol na sto kilometrov.



Drugačna zverina je Porschejev plugin koncept 918, pri katerem elektromotorja ženeta prednji kolesi, bencinski agregat pa ima kar 370 kW. K porabi, ki znaša vsega tri litre na sto km, pomaga še sistem KERS. Ja, avto bo naprodaj.

Hibridi lahko delujejo na razne načine, predvsem glede na to, ali je motor z notranjim izgorevanjem povezan z menjalnikom ali ne. Pri zaporednih hibridih kolesa vedno žene elektromotor, dočim je bencinski le v vlogi generatorja, ki polni baterije. Taka bo Oplova ampera, ki pride k nam spomladi. Vzporedni ponavadi uporabljajo oba motorja hkrati ali med njima preklapljajo. Porsche 918, ki ima osemvaljni agregat, sparjen s še dvema stokilovatnima električnima navitjema na kolesih, je lep primer pravega vzporednega hibrida. Obstajajo namreč še 'delni', kjer je elektromotor prešibak, da bi sam gnal vozilo, zato rabi kot podpora in razbremenjuje glavni agregat. Predstavnika sta KERS v formuli in prva generacija Hondinih hibridov s sistemom IMA (Integrated Motor Assist, vgrajena pomoč motorju). Novi namreč že lahko med vožnjo preklopijo samo na baterije. Podoben sistem uporablja Mercedes. Posebnost je Toyota z mešanim pristopom, kjer lahko motorja delujeta samostojno ali v kombinaciji, kjer za razmerje moči med njima skrbi računalnik. Pozna se, da imajo med vsemi proizvajalci največ izkušenj, za povrh pa so lani še šli v partnerstvo s Teslo. Obstajajo še 'plug-in' hibridi, pri katerih lahko baterije polnimo iz električnega omrežja. Dosti lastnikov priusov je svoja vozila za majhen denar predelalo na tak način. Toyota, tudi pod znamko Lexus, bo zdaj plugine ponujala serijsko, saj so že lani novinarjem v roke dali testni model. Baterije bo takisto moč iz vtičnice polniti pri Oplovi amperi.

Počasi se na to področje spravljajo še drugi evropski proizvajalci. Kljub temu, da hibridno vozilo tipično porabi manj kot štiri litre bencina na sto kilometrov, smo na stari celini do njih precej hladni. Vajeni smo dizlov, ki brez pomoči elektrike dosegajo ne dosti večjo porabo. Zakaj nam še ne ponujajo hibridnih dizlov? Reči se premikajo, kajti prav to sta napovedala Fiat s svojim odličnim 0,9-litrskim motorjem in Volvo. Odziv Volkswagna je drugačen, kajti tovrsten združek se jim za razliko od Audija ne zdi poslovno smiseln.



Združek dizla in elektrike Volkswagnu ne diši. So se pa pognali v hibridne vode s konceptom cross coupe, ki ga poganja naveza bencina za prednja kolesa in elektrike za zadnja.

Pri Jaguarju so pokazali C-X75, hibrid elektrike in dveh plinskih turbin. Obljubljajo tri sekunde do sto, končno hitrost 328 km/h in devetsto kilometrov z enim tankom bencina. Naredili jih bodo menda 250.



Seveda inženirji trdo delajo, da bi Ahilove pete električarjev čimprej odpravili oziroma vsaj omilili. Ena možnost so hibridi, ki z istočasnostjo klasičnega in električnega pogona nudijo najboljše iz obeh svetov. Drugi menijo, da bi kazalo baterijo na polnilni postaji preprosto zamenjati. Za to se ogrevata predvsem Renault in Tesla. Moč je namestiti hitri polnilnik, ki v manj kot uri nafila baterijo do štirih petin. Podobno naj bi delovale priklopne postaje, ki se že pojavljajo pri nas. A tovrstno polnjenje žal dodatno skrajša življenjsko dobo akumulatorčkov. Še ena opcija so ultrakondenzatorji. To so elektronski elementi, ki imajo posebej veliko kapacitivnost in se napolnijo skoraj v trenutku. Problem pa je, da energijo v trenutku tudi oddajo. Dosti pametnih mož si beli glavo, kako bi polnili hitro in praznili počasi.

Nasprotniki pretiravajo

Na pomanjkljivosti radi opozarjajo elektroskeptiki in prav imajo. Huje postane, ko iznajdejo dodatne probleme, ki to niso. Zelo popularen je sindrom dolgega izpuha. Gre za trditev, da onesnaževanje z električnim avtom le premakneš iz izpuha v elektrarno. Ker se največji delež štroma v ZDA in Sloveniji pridela iz premoga, to pomeni, da termoelektrarna v zrak spusti še več svinjarije. Ob tem prikladno pozabijo, da je izkoristek elektrarne mnogo boljši in predvsem bolj striktno reguliran kot množica izpuhov na cestah. Iz trte izvita je tudi strupenost baterij. Baje za proizvodnjo baterije porabiš toliko strupov in energije, da v njeni življenjski dobi tega ne moreš popraviti, nakar jo moraš zavreči. No, to trditev so proizvajalci baterij že davno ovrgli in dokazali, da se baterije skoraj popolnoma reciklirajo.



Peugeot ion je Jamesa Maya sprva navdušil. Kljub majhnosti se je izkazal za spodobno poskočnega in uživantsko vodljivega. A je prevladalo jamranje nad kratkim dosegom in iskanje polnilnih postaj, ki jih ni. Enak avto prodaja Citroen kot c-zero in Mitsubishi kot i-miev. Tudi cena je ista.

Zato se je pojavil nov argument: električna vozila bodo preobremenila električno omrežje! Dejstvo je, da se jih bo večina polnila ponoči, ko je elektrike preveč, in obstajajo obnovljivi viri, kot so vetrne in sončne elektrarne, ki se cenijo. Nasprotniki so zato obrnili ploščo in pričeli zagotavljati, da lahko omrežje preobremeni tudi množična raba solarnih celic.
Iz električnih avtov se rada norčuje ravno priljubljena avtomobilistična oddaja Top Gear, katere voditelji so znani ljubitelji bencinskih hlapov. Čeprav je Jeremy Clarkson na začetku testa tesle navdušeno izjavil: “Dobrodošli v svetu širokopasovnega avtomobilizma!”, je recenzija kaj hitro postala kisla, češ, da se je avtomobil pokvaril, nakar naj bi rezervnemu zmanjkalo elektrike po vsega osemdesetih kilometrih. Nič od tega ni bilo res in pri Tesli so bili upravičeno ogorčeni. A se je produkcijska ekipa izgovorila, da so samo ponazorili, kaj se lahko zgodi. Sledila je tožba, kar pa Clarksona in Maya ni ustavilo, da ne bi praktično iste fore ponovila ob testu nissana leafa in peugeota iona. Tudi Nissan napoveduje, da se bodo pogovorili na sodišču. Glede na to, da večina normalno možgansko razvitega sveta dojema zafrkancijo, se tožbe zdijo nesmiselne. A ne smemo pozabiti, da je folk načeloma glup in marsikdo Clarksonovo trolanje vzame kot dejstvo. Na to pa so podjetja občutljiva.

Kje smo danes

Ponudba električnih avtov je dokaj pestra v vseh cenovnih razredih. Na spodnjem koncu najdeš električne skiroje in podobne igračke za stotaka – za petsto evrov si kupiš spodoben mestni motorček eskuter alpha, ki je bojda sad slovenskega znanja. Zanj ne potrebuješ čelade in izpita, saj je omejen na 25 km/h in ima dosega 80 kilometrov, pa tudi kak klanec zmore, torej ravno prav za v trgovino ali na potep. Razred više so ekstravagance tipa segway in električni mešanec med triciklom in skirojem, ki se vrtita okoli petih tisočakov. Njun problem je poleg cene to, da sta podobna seksu z debelo punco. Je fina, ko si gor, a umreš od sramu, ko te zalotijo kolegi. Prav tako si ne napraviš usluge z minivozilci, kot sta g-whiz ali tazzari zero, jajček za nezaslišanih 24 tisočakov.



Volkswagen zelo pazljivo tipa nove tehnologije. Luškani e-up!, električna različica novega mestnega malčka up, ima praktično enake tehnikalije kot peugeot, a še ni datuma, kdaj ga bodo dejansko postavili na cesto. Morda že prihodnje leto.

Med normalnimi – tako imenovanimi, ker so še najbolj primerljivi s kurilniki oktanov – električnimi avtomobili na našem trgu najdeš peugeota iona (oziroma citroen c-zero ali mitsubishi i-miev, gre za isto stvar) za približno 34.000 evrov. Ta denar ti prinese majhen mestni avto z dobrimi sto kilometri avtonomije, kar se sliši malo, a je za urbano rabo vrh glave. Motor ima 47 KW, kljub nizki številki pa mu poskočnost zagotavlja konstanten navor.
Leafa, ki ima podoben doseg kot ion, a je večji in ima pod pokrovom 80 kilovatov ter s tem boljše pospeške in končno hitrost 150 km/h proti ionovim 130, zaenkrat ni, bo pa stal okoli trideset jurjev. Še letos se nadejamo Renaultove ponudbe: obljubljajo kar štiri modele, med njimi dostavnega kangooja, ki so ga že razglasili za evropsko dostavno vozilo leta, in družinsko limuzino fluence. Cene niso znane, a važneje je, da hoče francoski gigant po vsej Evropi zgraditi mrežo postaj, na katerih bo izpraznjeno baterijo moč preprosto zamenjati.



Na spletni strani Elektro-crpalke.si najdete ažuren seznam vseh javnih priključnih postaj, na katerih lahko nakrmite vozilo. Tudi zasedenost in to, ali je polnjenje zastonj ali plačljivo.

Ponudbe v visokem razredu v Sloveniji ni, kar pa ne pomeni, da takega avta ni moč pripeljati od drugod. Registriranega imamo vsaj enega teslo roadsterja, ki je v lasti gorenjskega podjetnika Romana Bernarda. Nasploh je gorenjski konec najbolj električno ozaveščen, tudi po zaslugi nekaterih entuziastov, ki sami predelujejo avtomobile. Dosegli so ustanovitev gorenjske električne transverzale, mreže polnilnih postaj, ki poskrbi za brezskrbno popotovanje po alpskih lepotah. V bohinjskem koncu se uveljavlja celo ekološki turizem, kjer pustiš svoje vozilo pri hotelu in v rabo dobiš električnega.
Ostala visoka ponudba vključuje švicarski venturi fetish za sprva grozljivega pol milijona evrov in specifikacijami, ki jih odpihne petkrat cenejši tesla – 250 kilometrov dosega, končna hitrost 160 km/h. Ni čudno, da so ga pocenili skoraj za polovico. Kjer denar ni problem, se je med elektrone pognal Rolls Royce s prototipom phantoma 102 EX. BMW, ki je lastnik Rollsa, razen predstavitve sicer nima nobenih načrtov avta ponuditi kupcem, se pa baha še z dvema novima konceptoma, ki bosta ugledala luč dneva: i3 in i8. Prvi je po videzu rahlo bebav, tako kot večina manjših električnih vozil, a bo na ceste morda zapeljal med 2013 in 2015. Tehnični podatki so podobni kot pri ionu, po prvih ocenah pa bi morali zanj odšteti le kakih 25 tisočakov. Očitno je test, ki so ga delali z električnimi mini cooperji v ZDA in Veliki Britaniji, obrodil pozitivne rezultate. Dosti bolj kulski i8 lahko v vsej lepoti občudujete v najnovejši Misiji: nemogoče. Sicer ni docela električen, marveč je plug-in hibrid, ki med prvimi uporablja dizelski motor.



Predstavitveni model renaultovega električnega fluenca je bil precej hujšega videza in z vesoljsko notranjostjo, končni pa je malo lepši megane. Apn.

Kljub najvišji hitrosti 250 km/h ter 4,6-sekundnemu pospešku do sto pokuri v najboljših razmerah manj kot tri litre na sto. A koga to briga. Je namreč eden tistih avtov, pri katerem jo logika nekam ucvre in ga takoj hočeš imeti. Na trgu naj bi se znašel skupaj z i3. Mercedes k zadevi pristopa bolj trezno. Na žice so predelali razred B in zaenkrat obljubljajo domet okoli 350 kilometrov, v prodajo pa naj bi prišel leta 2014 za še ne razkrito ceno. Dobiti ga bo moč tudi kot plugin hibrid. Nasploh se hibridi kažejo kot prehodna tehnologija, in v naših salonih jih ponujajo že kar precej. Letos spomladi naj bi se ponudba povečala z oplom ampero, do konca leta morda tudi s fordi.



Silaki iz predelovalnice Orange County Choppers so v navezi s Siemensom napravili smart chopper: sto km dosega, 160 km/h. Za uro vožnje ga polniš pet ur. Nemški električni gigant ga vseeno zadovoljno kaže naokrog.

Kup natresenih številk vsakdanjemu človeku ne pomeni kaj dosti, zato naj pojasnim. Kot rečeno, bencinski in električni konji niso neposredno primerljivi. Moč slednjih je linearni zmnožek toka in napetosti, ne krivulja obratov in navora. Zato so pri enaki nazivni moči v krepki prednosti – vse mišice pokažejo že pri speljevanju z mesta in jih ne izgubijo niti pri več kot 10.000 obratih. Na splošno pa je ta agregata težko primerjati. Hitrost in pospeški, okej. A že zmogljivost baterije v kilovatnih (ne amperskih, kot smo vajeni) urah pove kaj malo, in celo to, koliko te stane polnjenje, si moraš izračunati. Kaj pa poraba? Doseg, ki ga navajajo, računa na idealne razmere, ko potuješ z 90 kilometri na uro. Divje pospeševanje in vožnja na meji ga skrajšata. A vendarle je to trenutno najbolj relevanten podatek. Skratka, vidi se, da tehnologija šele prihaja in da bomo morali merila, po katerih ocenjujemo štromarje, določiti na novo. Proizvajalci pri tem niso v pomoč, saj najraje razglašajo fakte, ki po njihovem najbolje upravičijo tržno vrednost. Podobno je pri hibridih, kjer najpogosteje zasledimo, kako daleč prepeljejo z enim tankom goriva in koliko samo z baterijo. Nemara je to še najbolje, ker je tehnike nevajenemu človeku ta informacija dejansko koristna.

Ena oslovska sila

Zapisano se sliši fino, a ostajamo pred neprijetnim dejstvom. 'Zelene' tehnologije so drage, marsikatere še ni na trgu in gneča na cestah je dejstvo. Kaj lahko torej storimo ta hip, da bi zmanjšali tisti del svojega ogljičnega odtisa, ki prihaja iz izpuha? Najprej moramo začeti razmišljati drugače. Javni prevoz, predvsem medkrajevni, nam crkava, ker nas je razvadila udobnost avtomobila. Toda če si si pripravljen prilagoditi urnik, lahko na večino ciljev brez težav dospeš z vlakom ali avtobusom, med vožnjo pa počneš kaj drugega: bereš, se igraš, spiš. Skupinski prevozi sodelavcev že danes znatno zmanjšujejo gnečo in prihranijo novce. Marsikateri mestni prebivalec je že ugotovil, da avtomobila ne potrebuje, ker mu zadostuje mestni potniški promet. Za ostalo je na razpolago vozilo brez škodljivih izpustov – bicikel. Če nimaš kondicije, si lahko omisliš (po možnosti električni) skuter. Evropa, po kateri se tako radi zgledujemo, to počne obilno. Rim je poln skuterjev, Amsterdam pa itak velja za kolesarsko prestolnico.



Elektrika očitno sodi tudi v zrak, kar več kot uspešno dokazuje slovensko podjetje Pipistrel, ki je s svojim letalom taurus G4 pred meseci zmagalo na Nasinem tekmovanju zelenih poletov.

Se bodo električna vozila obdržala? Kot alternativa verjetno da, se bo pa moral zgoditi kvantni preskok, da bi presegla bencinski motor. Sicer redno prihajajo novice o novih dosežkih na področju baterij, kot je raba grafena ali nanocevk, ki naj bi njihovo zmogljivost podeseterila. A ne le tehnološki, preskok se bo moral predvsem zgoditi v glavah nas, potrošnikov. Do njihove praktične rabe manjka še vsaj desetletje, ki ga bomo morali preživeti z obstoječimi rešitvami oziroma minimalnimi izboljšavami. Zagotovo pa obstajajo tržne niše, ki jih bodo uspešno in dolgoročno zapolnila. Ne zaradi varstva okolja ali drage nafte, predvsem zato, ker so končno dovolj uporabna. Le cena naj jim pade. Uporabna? Kul so! Hočem teslo! Zdaj!

Druge alternative

Elektrika je najbolj zanimiva konkurenca naftarjem. Vendar to ne pomeni, da ne raziskujejo drugih načinov poganjanja vozil. Potem ko smo nanjo že skoraj pozabili, se spet oziramo po dobri stari pari. Parni stroji imajo namreč strašno lepo lastnost, da jim je malo mar, kako jim dovedemo energijo za ustvarjanje pare. Zato veljajo za enega najbolj vsestranskih pretvornikov, da ne boste mislili, da so parne lokomotive zastarela tehnologija! Generator pare je lahko peč na drva ali fuzijski reaktor. Izkoristki najbolj izpopolnjenih parnih strojev dejansko krepko presegajo bencinske. Toda za uporabo v avtu so preveliki, pri manjših mašinah pa izkoristek strmo pade.

Električni sorodna tehnologija je pogon na stisnjen zrak. Spet gre za 'čisto' energijo, kajti kompresorji večinoma delujejo na elektriko. A tu je velik problem doseg. Četudi rezervoar natlačiš z nekaj sto bari pritiska, vozila kaj hitro ostanejo brez sape. Za sabo bi moral vlačiti cisterno.

Najbolj enostaven je prehod na obnovljiva goriva, kot sta biodiesel in bioetanol. Ko je Diesel razvil svoj motor, ga je namreč poganjal z repičnim oljem in ga šele kasneje priredil za rabo fosilnih goriv. V modernih energentih je po zakonu že določen delež biodizla in večina motorjev, sploh starejših letnikov, ga kuri brez težav. Malo moteč je le vonj po cvrtju iz izpušne cevi. Prav tako naj bi bil etanol zamenjava za bencin. Izgoreva bolj čisto, a ima manj energije na liter kot oktan, zato je poraba večja. Še manj energije ima metanol, čeprav ga pijejo dirkalni dragsterji, ker z njim dosežejo višje kompresijsko razmerje in s tem večjo moč.

Nazadnje so tu gorivne celice. Njihova prednost je v tem, da neposredno proizvajajo električno energijo. Kot energent ponavadi rabi vodik, čeprav se vse bolj uveljavlja metanol. Kdo pravi, da je šmarnica nekoristna! O gorivnih celicah smo spisali vedež, ki ga najdete v Jokerju 133 ali na stranki pod idjem 822. Zanimivo, da ravno v slednjih vidi prihodnost ekipa Top Geara, ki je znana po tem, da se norčuje iz električnih avtomobilov. To so pokazali na Hondinem prototipu FCX clarity.





Električni avtomobili današnjika so smešna jajčka ali pa so podobni običajnim motornim vozom. Upamo, da bo vsaj BMW imel jajca in bosta i8 ter i3 res tako futuristična, kot so ju predstavili. To je namreč dodana vrednost in posebnost, ki bi človeka premamila v (drag) nakup. Naj se vidi že na prvi pogled, kaj vozim, ne samo (ne) sliši! Hočemo tako prihodnost!

UBOGI GALAKTIK

Tako kot marsikaj drugega v tej industriji sem Sneti ameriško splovitev konzole saturn doživel iz prve roke. Naneslo je, da sem ravno sredi devetdesetih leto dni prebival onstran Luže na podlagi štipendije. Učil se nisem dosti – kako bi se mogel, če je bila na kampusu zmerom polna igralnica z novimi avtomati, v bližnjem šoping centru pa tri gejmerske štacune?



Črn saturn je najbolj običajen, so pa še siv, bel in ultimativno kulerski prozoren. Digitalni križec na navadnem joypadu (levo spredaj) je pojem odličnosti za pretepačine, za Nights pa so izdelali takega z gobico, ki je olajšala nadzor plavajočega glavnega lika.

Veni od njih so 11. maja 1995 dobili prvo pošiljko saturnov in v zameno za štiristo dolarjev plus davek je eden od njih postal moja last. Zanj bi načeloma sicer stal v vrsti že rano ujutro, prerivajoč se z dehtečimi geeki. A mi ni bilo treba, saj so jih imeli dovolj – publika je komaj vedela za izid, ki ga je Sega premaknila s konca leta na pomlad. Tudi zaradi te tvegane naglice je imel 32-bitni sistem s CD-pogonom pri splovitvi le pet iger. Z avtomatov so predelali Virtua Fighterja in Daytono USA, kar so dopolnili nevznemirljivi Worldwide Soccer, Clockwork Knight ter Panzer Dragoon. Slednji se je v anale vpisal šele kasneje.

Saturn novosti ni dobil vse do jeseni in je bil brez Sonica na milost in nemilost prepuščen konkurenčnemu playstationu. Ta je uletel septembra, koštal je 299 dolarjev, torej stotaka manj od Segine naprave, imel je deset špilov in je modro stavil na poligonsko grafiko. Za njen prikaz ga je bilo bistveno laže programirati kot tekmeca, ki je opletal z dvema procesorjema in žrl živce praktično vsem razvijalcem. Zaobvladali so ga le nekateri. Saturnova moč je ležala v 2D in predelavah z daljnjevzhodnih avtomatov, kjer so obilovale dvorazsežne vesoljske streljanke ter s strani opazovane pretepačine. A to je tistebodi začelo veljati za preživeto, kajti zahodne množice so si bolj želele spektakularnih, filmskih 3D-naslovov. To je kmalu izkoristil Square s Final Fantasy VII, ki je prišel le na playstation, Sony pa je nasprotniku spustil kajlo še, ko si je pridobil licenco za Mortal Kombat 3, ki je bil tedaj nekakšna ustreznica današnjemu Modern Warfaru. Mo-mo! Kri in čreva proti risankastemu mlatenju z vzhoda? Ve se, kdo je naredil fatality.



Sega je bila smešna. Strojniki so jim naredili platformo, ki jo je bilo v 3D težko programirati in se je odlikovala po 2D, tržniki pa so vodili kampanjo, ki je opevala poligone. Ni se izšlo.

EMULIRAJ

Kje poganjati saturnove naslove? Ena možnost je nakup konzole na Ebayu, kjer jo dobiš regijsko odklenjeno ali podprto z vsemogočnim modulom Action Replay. Cene nihajo od par desetakov do stotaka in več. Špilov je dovolj in zvečine niso dragi.

Bolj neposredna opcija je zagon emulatorja. Najboljši je brezplačni SSF, ki ga dobiš na natlačenki ali z Googlom. Zanj moraš izbrskati saturnove filete BIOS, nakar se moraš poigrati z umevnimi menijskimi opcijami. Tod sta najvažnejši kljukica pri postavki 'SH2 cache' in izbira prave regije za dano igro. Njen imidž mountaš v programu, kot je Daemon Tools, ali ga zapečeš na CD. To stori, če mountanje nemara ne prime zaradi spremljajočih zvočnih datotek wav ali mp3. SSF večino naslovov lepo goni že na peceju z dvojedrnim procesorjem, za nadvse koristni združljivostni seznam pa guglaj 'ssf compatibility list'.

Kod dobiti igre? Izpostavljam Undergroundgamer.com in Emuparadise.me. Če boš imel težave, me pobezaj na sneti@joker.si. Rad pomagam.

Življenje onkraj groba

Saturn se preprosto ni zmogel postaviti po robu masovniškemu mastodontu. Pomagali niso niti izvirni oglaševalski prijemi, kot sta bila naga bjondina, katere strateška mesta so prekrivale slikice iz iger, ter izmišljeni mojster juda Segata Sanshiro, ki je iskal in tepel tiste, ki niso igrali saturna. Playstationov so do danes prodali 102 milijona, saturnov pa 10,5, od tega devet v Japanu. Le milijon in pol so jih spravili v promet skupaj v Ameriki in Evropi. V Slovenijo ga uradno niso pripeljali, tako da je pri nas še večji eksot, pa tudi v tehničnih trgovinah čez mejo, kot je Mediamarkt, je bil redek gost.

A nikdar nisem bil jezen, da sem ga nabavil, in niti slučajno nisem osamljen, saj je retro saturnovska scena danes še kako živa. Ljudje konzolo prodajajo in kupujejo, pri čemer so najbolj zaželeni japonski beli in prozorni modeli, vdelujejo modčipe za igranje špilov iz drugih regij (to je nuja, saj je obilica pozornosti vrednih naslovov iz Amerike in zlasti Japonske) ter tržijo igre, ki dosegajo divje različne cene, od par evrov do stotaka in več. Z zbirateljskega stališča je namreč saturn nadvse zaželen.

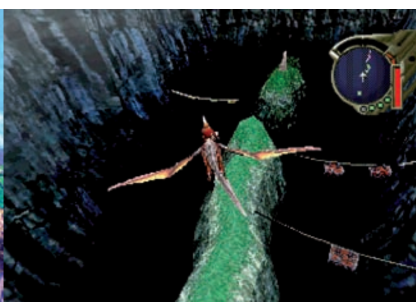
Tržno je bil saturn resda spodletek, ki je Segi tlakoval pot do izhoda iz hardverskega posla. Vendar je bil estetsko na nivoju in strojno nikakor ne inferioren. Izpod rok spretnih programerjev so prišli solidni poligonski špili, od Duka 3D do Wipeouta. Z dokupljivim modemom se je saturn povezoval v internet in omogočal daljinski multiplayer, imel je fajtersko in letalsko palico, volan ter svetlobno pištolo, v razširitveno režo je vabil pomnilnik na modulu za hitrejša včitavanja. Knjižnica naslovov je bila dokaj široka, od arkad prek pustolovščin (Discworld) do dirkačin ter frpjk, in čeprav saturnovi špili niso tako znani kot playstationovi, naj jih resen igralec ne prezre. Klasiki Radiant Silvergun in Guardian Heroes sta v tomesečnem članku s predelavami, iz širokega spektra zvrsti pa nizam ducat drugih, ki so navzlic ostarelim poligonskim vizualijam še vedno jako igralni in zabavni. Če se jih boš lotil, boš manj za luno.

DUCAT NEPOZABNIH



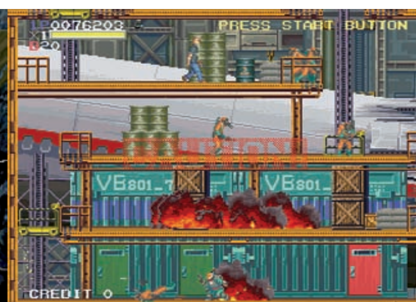
Nights: Into Dreams Sega, 1996

Dolgo je trajalo, da je saturn dobil modrega ježa v Sonicu R. A to je bila dirkačina, zato je platformsko čast branil in obranil splošni publiki neznani, med poznavalci pa cenjeni Nights. Jokerastično bitje leta po otroških sanjah in pobira objekte v 3D-grafiki, toda v dveh dimenzijah. Način igranja je edinstven in prav zaradi Nights so kasneje naredili poseben kontroler z analogno gobico, s katero je upravljanje lažje. Dvojka, Journey of Dreams, je izšla šele za wii.



Panzer Dragoon Saga Sega, 1998

Za razliko od tračničnih streljank Panzer Dragoon 1 in 2, ki se nista dobro postarali, velja Sago občudovati še zdaj. Je ambiciozen 3D-frp na štirih cedejih, v katerem osedlamo zmaja in se lotimo na njem ter peš raziskovati celino. Med vandranjem rešujemo uganke in čvekamo, ob sovragih pa preskočimo v filmarsko spektakularen potezen boj z zmajevega hrbta. Priporočam slehernemu hardcore ljubitelju erpegejev! Dobre alternative: Albert Odyssey, Magic Knight Rayearth, Shining the Holy Ark.



Elevator Action Returns Taito, 1997

Elevator Action 2 ali Returns je ena od številnih avtomatnih predelav, ki niso ugledale zahoda. Škoda, saj je luštna strelska arkada v pogledu od strani. Na šestih tematsko različnih stopnjah se z enim od treh likov v dvigalih vozimo gor in dol po štukih, streljamo vse bolj nadležne sovrage (kibernindže, pajkovski roboti) in vstopamo v ključne sobe. Tam ukrademo podatke, nakar skozi plamene, eksplozije in kanalje bežimo do izhoda. Veri gut za tiste, ki ste imeli radi Impossible Mission in Saboteurja.



Shinrei Jusatsushi Taromaru
Time Warner, 1997

V 'Psychic Killer Taromaru', ki je izšel le na Japonskem, si nindža ali menih, ki teče proti desni in kolje. Vendar ne na običajen način, temveč psihičnimi močmi! Aaaa! Poudarek zato ni na opletanju s katano, marveč na lovljenju barab v plavajoči merek. Okus dajejo in razgibanost pletejo demonski sovragi, podšefi ter šefi, možna je pridružitev kolega. Dobre alternative: Shinobi Legions, Die Hard Arcade, Princess Crown.



Burning Rangers Sega, 1998

Komur je dovolj klanja teroristov, naj se preizkusi v vlogi futurističnega gasilca. V trirazsežnem svetu gasiš ogenj, se odrivaš z raketnim ruzakom in zbiraš kristale, da teleportiraš ljudi iz zgradb. Dokaj svobodno se prebijaš skozi štiri oglata, a velika prizorišča, med drugim s plavanjem in lebdenjem. Razen normalnih sovražnikov, kot so roboti, ti na pot stopijo glavarji v slogu ognjevitih rož. Po koncu se nivoji v naslednjih skozihodih generirajo naključno.



Street Fighter Zero 3 Capcom, 1999

Saturn je kot neo-geo raj za streljače in za pretepače. Odlični Street Fighter Zero 3 (na zahodu Alpha 3, vendar tam za saturna ni izšel) je najboljši ravno na Seginem 32-bitnem sistemu in ni malo tistih, ki ga imajo raje od štirice. Toda kljub številnim likom in taktičnim mehanikam je Zero le vrh mlatilne gore. Sledijo mu SNKjeve tepežkarice, denimo King of Fighters z modulom za arkadno perfekcijo, Capcomovi Darkstalkers, Samurai Shodown in X-Men, med trirazsežnimi pa svilnato gladki Virtua Fighter 2.



Bubble Symphony Taito, 1997

Ta sekvel večne klasike Bubble Bobble so splovili le v Japanu. Z oko izdirajočo farbovitostjo in sladkorčkasto luškanostjo daje vtis, da ne zna šteti do pet, a ravno toliko sekund zna miniti, da izgubiš življenje. Kot cortkan zmajček v pogledu od strani na nepremičnih zaslonih bljuvaš mehurčke po nasprotničkih in pobiraš hrano ter dragulje, za kar je treba biti priseben tako strelsko kot skakalno. Z nelinearnostjo, šefi, obsegom in poudarkom na večigralstvu je Symphony solidno nadaljevanje.



Shining Force III Sega, 1997

Če iščeš odlično taktično igranje vlog, si ga našel. Likom v druščini, ki frpjsko napredujejo, v pogledu od zgoraj potezno ukazuješ premik, napad, čaranje in rabo predmetov, s čimer skušaš premagati sovražnike. Ko nisi zapleten v spopad, pa raziskuješ deželo in zbiraš kosce veličastne štorije. Na koncu je žal visec, saj ostala dva diska na zahodu nista izšla, je pa moč najti fanovske prevode. Dobra alternativa je Dragon Force, ki ima boje s stotinami enot.



Batsugun Banpresto, 1996

Arkadna vesoljska streljanka, shoot'em up, je ena najbogateje zastopanih zvrsti na saturnu. Iz veleponudbe sem izbral slastni Batsugun razvijalca Toaplan, iz katerega je po propadu nastal Cave. Od zgoraj gledani špil stoji med klasičnimi šuterji in bullethellom. Brž dobiš močna orožja, s katerimi prvi skozilet ni težak, a vnovična pot je uf zahtevnejša. Dobre alternative: Radiant Silvergun, Dodonpachi, Battle Garegga, Assault Suit Leynos 2, Thunder Force V ...



Saturn Bomberman Hudson, 1996

Dynablasterski recept še vedno velja, a je ozaljšan. Prva dobrota so dinozavri, ki jih je moč jezditi in z goltanjem jajc postajajo vedno večji, s čimer delujejo kot ščiti. Druga in bistvena posebnost je možnost hkratnega igranja kar desetih ljudi, kar omogoča dokupljiv multitap. Emulator SSF ima ustrezno opcijo, toda vedi, da poganja le japonsko inačico. Ameriški in japonski Saturn Bomberman sta podpirala internet, evropski pa ne, saj PAL-konzola ni nikdar dobila modema.



Deep Fear Sega, 1998

Tale preživetvena grozljivka, ki so jo naredili le za saturn, se zgleduje po Resident Evilu. Linearna pot vodi po podvodni bazi, ki so jo zasedle mutantske nakaze. Brez previdnega ravnanja z zalogami in natančnega merjenja te nakaze hitro pomalicajo. Grafika je v redu in vzdušje na nivoju, še slavnejši kot po vsebini pa je Deep Fear zato, ker je bil zadnji saturnov evropski naslov. Je nazarensko redek in ko se pojavi na Ebayu, ga tržijo po več kot 150 evrov. S tem včasih preseže celo Radiant Silverguna.



Astal Sega, 1995

Velika žalost je, da so kupci Astala množično prezrli. A to niti ni čudno, saj gre za risankasto, nenavadno počasno 2D-akcijado v času norije za 'resnimi', hitrimi 3D-špili. Kot samsonski junak z animejsko čupo gremo proti desni, metodično skačemo in razmetavamo pravljične nepridiprave. Spremlja nas ptiček, ki ga pošiljamo naokoli in ga v coopu za dva nadzoruje človek. Lep, dobro načrtovan naslov z brcajočimi šefi. Fani Rastana, našpičite palce!

El Shaddai



Okularne neraznolikosti Shaddaiju absolutno ne gre očitati. Levo je kibernetski štuk stolpa, v katerega vdreš, desno pa kiklopski nefilim na vulkanski stopnji. Mlati te in cvre, a v bistvu ni težak.

72 *Sneti se naloka riževega žganja in gre s tokijskimi Židi interpretirat suho vejo Biblije.*
PS3 / xbox 360 Ignition Tokyo / UTV

Japonci so v svetu iger pojem čudnosti, ampak El Shaddai: Ascension of the Metatron po odbitosti dejansko preseže večino njihovih umotvorov. Enoigralska tretjeosebna mešanica sekljanja in skakanja v okvirnem slogu God of War nas postavi v kožo sprva golorokega božjega odposlanca Enocha. Ta gre na Zemljo gol in bos obračunat s sedmerimi odpadniškimi angeli, da bi preprečil uničenje človeštva v vesoljnem potopu. Gromovnik je na srečo usmiljen.

A to ni običajna odprava s srednjeveško tematiko, obiljem krvi in pričakovano štorijo dobro-potolčezlo. Enoch pri vzpenjanju skozi nadstropja 'babilonskega' stolpa naleti na ravnice prelivajočih se barv, rušeče se vulkansko skalovje, kjer ga ogroža gromozanski nefilim (potomec angelov in ljudi), kibernetsko mesto in visokotehnološko metropolo. Za dobro merico vsega ne opravi v trirazsežnosti, marveč pogled rad preklopi v stranskega, nakar igramo v slogu starih 2D-ploščad.

Višek hecnosti je sopotnik Lucifel, ki obstaja izven časa in se z Bogom pogovarja po mobilnem telefonu. Ne on, ne Enoch nimata kril, posedujeta pa kavbojke in metroseksualno lepoto v slogu animejev, skozi katere osaški srednješolci sanjajo, da so frajerji. Le en problem je. Angeli nimajo tičev. Samo od kod potem nefilimi?

Sveta nebesa

Imajo pa oči in mi tudi, da lahko cenimo edinstveni vizualni slog. Ko se prebijaš skozi raznolika okolja, se ti zdi, da si zašel v galerijo z umetninami, v kateri so se občasno utaborili metadonski zblojenci in kjer je treba za vstopnino pokazati knjige Carlosa Castanede. Antični kipi izginjajo v vrtincih vodenkastih barv, Enoch jezdi na valovih razbrazdanega morja, občrtani plameni režejo v nočno črnino, Nekromant srečuje Nevromanta. Škoda, da gladkost ni vzorna in da so robovi grdo nazobčani, kar je posledica neznalske rabe generičnega pogona Gamebryo. Je pa Ascension of the Metatron gotovo optični tour de force, ki mu v zadnjem času ni para.

Težava je v tem, da je razglašenost mestoma pretirana in da je igra vizualno preveč nakajena, da bi sedla večini, zlasti konzervativnim Slovencem. Dodaten razlog za praskanje po glavi je zgodba, katere koščki spet čisto po animejsko padajo z vseh koncev. Če jih hočeš urediti, je najbolje, da odpreš zvezek in si sproti izpisuješ. A za to moraš biti toliko otakuja kot poznavalca Svetega pisma. El Shaddai (hebrejsko 'Vsemogočni Bog') namreč temelji na Enohovi knjigi, ki ni del Biblije, jo pa čislajo pravoverni Judje. Špil tradicionalni rokopis maliči na vseh koncih in vanj vpeljuje drugačne like ter visoko tehnologijo, tako da ti zvečine ni nič jasno, kaj se dogaja. Veš le, da moraš premočrtno naprej, se s skoki ogibati prepadom in krepavati vse, kar ti zaide na pot.

Babilon vtisov

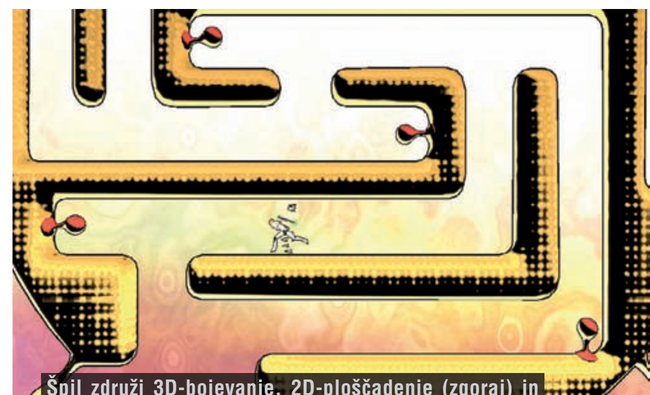
V dokaj enostavnem ploščadenju in solidno kompleksnem boju bo normalen človek, ki nima diplome iz likovne umetnosti ter ni vernik religije šinto, našel pretežno zadosti smisla. Platformska akcija je simpl, a zadovoljujoča in te zamoti, dokler ne pritečeš do manjših in večjih aren, kjer se odvijajo boji.

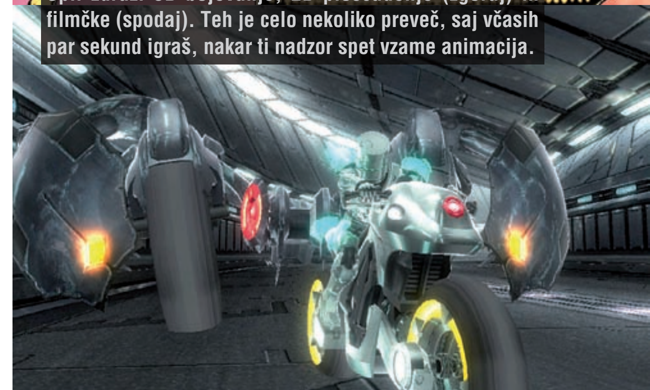
Ko stopiš v eno od njih, te naskoči manjše število sovražnikov, običajno dva ali trije, ki jih je treba namlatiti. To lahko storiš golorok ali, kar je dosti učinkoviteje, z enim od treh orožij. Vsako ima svoje pluse in minuse. Oberočno rezilo je srednje močno in hitro, puščični obstreljevalnik je šibek, a perforira z varne razdalje in omogoča šviganje, dvodelni ščit pa nudi največ protekcije in najsilovitejše udarce, a je najpočasnejši.

Za razliko od kompleksnih rezljačin tipa Ninja Gaiden uporabljaš le en gumb za udarce, enega za skok in enega za blok. Ne pomeni pa to, da je tepež neumen. Finta je v tem, da je treba oprezati za tem, kdaj capini ne blokirajo, da jih nato premlatiš z enostavnimi komboti, in uporabljati prava krepelca. Vsakič, ko nekoga ali nekaj zadosti poškoduješ, za kratek čas poklekne in tedaj mu lahko suneš orožje, s čimer nadomestiš trenutnega. Vsako je bolj ali manj učinkovito proti drugemu po sistemu papir-škarje-kamen. Zato so boji neke vrste akcijske uganke, saj je zdravo, da tolovaje odstranjuješ v kar najbolj idealnem vrstnem redu. Če drkaš knofe v tri krasne in se barab lotevaš z neprimernim vatlom, je precej več možnosti, da jih boš fasal.

Res pa je, da to ni problem, saj je igra daleč od težke. Življenj imaš neskončno, saj lahko po vsaki smrti z drezanjem gumbov oživiš na točki smrti, jerbas izziva pa najdeš šele, ko El Shaddai po kakih devetih urah končaš in odkleneš nivo, ki ni le za kruljave gejše. To niti ne bi bil problem, če se ne bi sovragi pretirano ponavljali in ne bi bili že v štartu medli, saj črni mehurji, domorodski vrači in okorni velikani pač niso višek domišljije. Vtis popravljajo ogromni šefi, ki jih je žur pohabljati, a je z njimi nekoliko preveč enostavno obračunati, in občasen razbibrižni vložek, kot je drvenje z motociklom.

Elementi se tako poklopijo v špil, ki ni obvezen, a ga ljubiteljem žanra z nagnjenostjo do japonskih čudnosti vseeno priporočam, ko mu bo cena padla. Znabiti, da mu je že, saj po jesenskem izidu ni postal uspešnica. Res presenetljivo.





Špil združi 3D-bojevanje, 2D-ploščadenje (zgoraj) in filmčke (spodaj). Teh je celo nekoliko preveč, saj včasih par sekund igraš, nakar ti nadzor spet vzame animacija.







Klanje je kar vzdušno, a enostavnost nadzora se maščuje, saj se začno pristopi že nekje na polovici orenk ponavljati. Ni to Bayonetta. Zaslon ne kaže energije, namesto tega Enochu odpadajo kosi oklepa. Za ta prijem v slogu Dead Space je lik malce premajhen.

WWE '12

Dragi Yuke's in THQ! Najprej naj se vam zahvalim, da ste dolgovezno ime WWE Smackdown vs. Raw končno skrajšali v enostavni WWE. A to je edina pohvala, ki jo pričakujte, saj je vaša najnovejša 'simulacija' wrestlinga zanič.

Načina igranja niste preveč spreminjali. V ring še vedno buljim iz izometrične perspektive in nadzorujem enega borca. Z njim druge mišičnjake tepem, grabim, mečem, lučam čez vrvi, skačem po njih in izvajam kontre (reversale). Vsak licenčni napihnjenec ima svoj nabor udarcev in prijemov, ki jih lahko povežem v kratke, preproste kombinacije. A v končni fazi je domala vseeno, s kom igram, saj brez težav zmagam s slepim udrihanjem po gumbih. Za to so poleg osvežene, a več kot očitno nedodelane borilne mehanike krivi umetno(nes)pametni orjaki, ki se branijo neuspešno in včasih kar popolnoma otrpnejo. To je eden od mnogih hroščev, ki tako minirajo zgodbovni način, da ga prav dolgo nisem mogel igrati.



Špil ne špara s QTEji, navrže pa ti jih pravilolma takrat, ko se znajdeš v zagati.



Animacije so vse po vrsti naravnost grde. Tukaj je težko oceniti, ali skuša temnopolti radojed Ceno pomendrati ali mu služiti kot vzglavnik.



Že ko sta v ringu samo dva, je borba vse prej kot taktična. Predstavljaj si torej zmedo, ki nastane, ko vržeš skupaj šest topoglavih mišičnjakov.

Potrudili se niste niti z videzom, saj so teksture sprane, navijači podobni napihnjenim lutkam, borci pa so štirikotnih mišic ter oglatih obrazov. Da ne omenjam animacij, ki so tako lesene, da so celo največji agilneži, kot sta Kofi Kingston in Rey Mysterio, gibčni kot nasedle ladje. Povrhu je stik med tekmovalci tako porazen, da bolj kot telesa tepem zrak, kar močno pokvari način za dva igralca na isti konzoli ali po internetu. Naprej vam mečem še nestrokovna, nesmešna in ponavljajoča se komentatorja, ki boje spremljata slabo ter polovico časa porabita za promocijo lige.

Okej, vsega niste zamočili. Vdelali ste soliden urejevalnik, s katerim morem ustvariti svojevrstnega tepežkarja, in modusov je nemalo, od običajnega ena na ena prek kletke do lestve in royal rumbla. Dosti jih je omogočenih nalinijsko, tudi rumble, kjer se zbere štirideset steroidnežev. Teh itak ni malo, med njimi pa za razliko od WWE All-Stars (Joker 217, 62) močno prevladujejo novinci, med katerimi najdeš bledoličnega Sheamusa, miroljubnega CM Punka, vase zaverovanega Johna Morrisona in karizmatičnega Johna Ceno.

A kvantiteta je slab izgovor za manko kvalitete. Zato vas, dragi Yukesovci, lepo naprošam, da nas nehate zalagati z debilnimi igr(ic)ami in končno servirate spodoben wrestling.

37 *Z nelepimi pozdravi, Sako, ki joče od strahu ob misli na WWE '13.*

PS3 / X360 / wii — Yuke's/THQ



Včasih se na zaslonu dogaja toliko, da možgani ne zmorejo razšifrirati vsega. Pa še liki znajo ostati izven vidnega polja.

Ultimate Marvel vs. Capcom 3

Marvel vs. Capcom 3 (J212, 83) je precej globoka dvorazsežna pretepačina, ki je postala normalen gost na višenivojskih turnirjih. Po mojem mnenju tehnično malce zaostaja za Street Fighterjem 4 in BlazBlue. Tudi zato, ker je lahko ena sama napaka tako kruto kaznovana. Vendar oba preseže s tistim, kar je za mnoge najpomembnejše. Z zabavnostjo, saj noro dogaja. V izdaji Ultimate še bolj.

Pridi polomljena na večerjo

Srž nadgrajene verzije, ki jo tržijo na ploščku po znižani ceni okrog 35 evrov, ostaja enaka prvencu. Na čudovitih 3D-ozadjih se v pisani grafiki spopadejo liki iz Marvelove in Capcomove štalce. Po trije so v vsakem od dveh moštev in dokaj svobodno je moč med njimi menjavati. Tudi tako, da pridejo trenutnemu liku aktivno na pomoč, nakar tekmeca zaporedoma brcajo v prašnike. Če se da, v zraku, kajti (U)MvC3 je dom spektakularnih zračnih kombotov, ki sežejo v sto in več udarcev. Čudno, da sponzor ni Lufthansa. “Letite z nami. Flajštri zastonj.”

Jeba za tistega, ki kasira, a užitek za delilca in gledalce, saj je baraža vizualnih in zvočnih učinkov nepopisna. Kot bi se preselil v tokijsko igralnico, kjer bi bili vsi na ekstazi. Ni pa tega težko doseči, saj hiperkombinacije zdaj izboljšuješ s poživinjenim drkanjem gumbov. Med spremembami bojnega sistema sta še zauzdan X-faktor in prilagojeno zračno vskakovanje likov (aerial exchange).



Uvod je epski, tako kot mlatenje v vlogi Galactusa (sredina). A poprej ga je treba odkleniti.

Zunaj tepeža se listi 36 borcev pridruži dvanajst novih, po šest za vsako stran. Najbolj direktno markantni so Marvelov Ghost Rider in Capcomovi Nemesis T-Type (Resident Evil), Strider Hiryu (em, Strider) in Vergil (Devil May Cry). A preostanek ni nič slabši. Čeprav se Doctor Strange, Firebrand, Hawkeye, Nova in Rocket Raccoon morda preveč nagibajo v direktno pokanje na gobec v slogu shotov iz SF (tam se je navdihoval Iron Fist, MvCjev Fei Long), imajo veliko samosvojega. Privlačen in izviren je humorni Frank West iz Dead Risinga, ki si nadgrajuje sprva neimpresivno krepelce. Smetano pa vzame zakomplicirani Phoenix Wright, ki se bojuje z dokaznim gradivom! V obstranskem načinu je igralen tudi šef Galactus. Pod črto je nabor sodelujočih izvenserijsko razgiban in pokriva vsemogoče pristope, od ogromnih suvačev prek obrambnežev do malih žokajočih tečnobic, strelcev, teleporterjev ... Zakon.

Od vpeljanosti so opaznejše gladkejše spletno igranje z ogledovanjem dvobojev, dodane malenkosti praktično vsemu rostru ter uravnoteženje, zaradi katerega je Sentinel celo približno fer lik. Saj ne, da je zdaj vse popolno, a bolje kot v vanilijinem MvC. Mesec po izidu pa so zastonj dodali fin dolpotegljiv način heroes and heralds. Tu na moštvi vplivajo izbrane karte, ki spreminjajo pogoje – omogočajo drugačne sile, odstranijo blok, okrepijo superce. Z deckom, ki ga sestaviš na lastno pest, se kot dobričina ali zlobničina na mreži šesterokotnikov boriš za ozemlja z vedno bolj zagovednimi računalniškimi nasprotniki, dobljene karte pa uporabiš na spletu proti živim masakratorjem. Žal v partijo heroes and heralds ne moreš povabiti prijateljev, ne na isti konzoli, ne na internetu.

Suvalna mašina

Novosti se iz škatlice ne usipljejo. Zlasti sem pričakoval bolj orenk trenažni modus za začetnike. Saj greš na Pretep.si, Shoryuken ali Eventhubs, ampak elegantneje bi bilo v špilu. Takisto bi si želel več pomoči pri ugotavljanju, kakšne napake delam pri izvedbi kombinacij, dodelane enoigralske kampanje z več zgodbe in modusa survival. Karam tudi pridobitništvo, zaradi katerega sta Jill ter Shuma-Gorath še vedno dokupljiva lika. In, da, Ultimate bi nemara res lahko izdali kot cenejšo dolpotegljivo zaplato v slogu SSF4 Arcade Editiona.

A to glede na širšo sliko dejansko niso velike zamere, bistvenejših sprememb pa niti nisem pričakoval, saj je špil tako kompleksen in obširen, da bi ga vrglo iz ravnotežja karkoli preveč radikalnega. Dobil sem predvidevano: zmerno evolucijsko, popiljeno inačico odlične pretepačine, ki se mi vedno bolj dopade. Lahko jo študiram za turnirje, saj je ogromno prostora za izvajalsko in taktično eksperimentiranje, a obenem je fantastično zabavna. Ure polzijo mimo, ko v odličnem borilnem sistemu in orjaškem badabumu iščem idealen tim za svoj slog ter odkrivam finese. Hkrati pa je naslov prijazen do tistih, ki bi se radi neobvezno tepli. Bolj kot Street Fighterji in BlazBlue: Continuum Shift, nekje na ravni Mortal Kombata. Za to ne potrebuješ pretepaške palice, saj zaradi rabe le treh gumbov joypad zadostuje, imaš pa tudi možnost dodatno poenostavljenih vnosov. Samo ne joči, Peter, ko boš ob rahlem odprtju garda gledal, kako te dolgometražno obdelujejo velerobot, metroseksualec in do zob oborožen rakun.



Špil je divja mešanica resnih superherojev in animejskih odbitosti, kot je Wrightova pribočnica, ki mu priteče na pomoč. A vendar uspe ohraniti slogovno rdečo nit in ne biti kakofoničen.

84 *Žmoht! Žmig! Žur! Sto ur! Snetiju se trga od radosti in multikolorizma.*

PS3 / xbox 360 — **Capcom**

Where is my Heart



85 *Raveer v družbi nordijskih zlodejev išče srce na neobičajnem mestu.*

PS3 / PSP Die Gute Fabrik

Danski indiejanski studio Die Gute Fabrik je na PS3 potihem dostavil tale bakšišni biserček. Mesto so mu našli v oddelku PS Stora 'Minis', ki je žal preplavljen z vprašljivimi mobidičnimi predelavami. Zato po krivem ne bo doživel take prepoznavnosti kot Braid in Limbo, ki sta izšla na Xbox Live Arcade, čeprav je na njuno visoki ravni.

Razpad sveta

Enako kot v teh dveh umetninah gre za dvorazsežno, od strani gledano miselno ploščadno igro. S pastelno pikslasto grafiko in osembitniškimi melodijami stavi na retro estetiko ter odlično izgleda tako na velikem televizorju kot na PSPjevem zaslončku (ista verzija deluje na obeh). Kljub otroškemu videzu pa se ubada z resnimi temami in ima sporočilno vrednost.
Naslov je referenca na Plinijev rek "Dom je tam, kjer je srce", saj trem pošastkom čez noč izgine hiša, srčno drevo. Dragoto iščejo po svetu, razpadlem na posamične stopnje, ki jih nadalje delijo stripovski okvirji. Ko se premakneš iz enega v drugega, ni nujno, da boš prišel v tistega, kot misliš. Greš recimo v okvir na desni, ven pa prideš nekje zgoraj. Za nameček se lahko pri tem spremenijo pogoji: v enem okvirju si miniaturen, drugod velik ali raztresen čez par okvirčkov in tako dalje.
To te oropa orientacije in predstavlja osnovo igranja ter samosvojega vtisa. Hkrati zaradi edinstvene delitve napreduješ počasi in previdno, saj je okolica kljub prijazni pisanosti žleht. Nate preži obilica prepadov, kapnikov in jezer, ki te ob padcu ali celo dotiku nemudoma ugonobijo.

V slogi je moč

Pot te ponese iz gozda v jame, od tam med slapove in v gore. Na zaslonu imaš nenehno vse tri žverce, ki jih nadzoruješ na lastno pest in med njimi preklapljaš s trikotnikom, nekako v slogu starih Izgubljenih vikingov. Ker ne znajo ne teči, ne skočiti visoko ali daleč, je samostojno premagovanje višin in daljav kilavo. Za uspeh morajo sodelovati. Tako lahko drug drugemu zlezejo na glavo in s tem vsaj enemu omogočijo premagati višino.
Na določenih magičnih točkah lahko monstrumčki, ki jih vodiš, skupaj napravijo totem. Tovrstne točke najdeš na nekaterih nivojih in istočasno vpeljejo posebno mehaniko, saj svoje pošastke pri njih preobraziš v drugo obliko. Kateri se lahko preobrazi, ponazarjajo obrisi njihovih barv. Na posamični točki je ponavadi dovoljena samo ena kombinacija, a je v sobani lahko več čarovnih kotičkov. Če je tako na vrhu rjavi monstrumčič, bo postal vesel los, ki obvlada dvojni skok, druga dva pa ga bosta obletavala kot vili. Črni se bo prelevil v netopirja, ki vidi prej skrite poti, medtem ko je najjača fora rezervirana za oranžno zlodejko. Ta postane angel, nakar zmore vrteti stripovska okna, s čimer predrugači svet in prikaže prej skrite kotičke. Takisto zna skočiti iz dogajanja in se nelinearno vriniti v novo 'stran'. So pa ti skoki rezultatu ustrezno težki, saj je treba biti super(meatboyevsko) natančen, sicer kresneš v okolico. Iz posebne oblike prideš v navadno s posebnim skokom na lastno betico, ki hkrati razbija v bloke ujete srčke.
Da premagaš nivo, moraš s skakanjem, počasno hojo in možgansko rabo normalnih ter alternativnih oblik svojih junačkov prilesti od začetnih do končnih vrat. Toda napredovanje v danem nivoju, ki ga lahko tvori dosti 'sličic', je odvisno od pobiranja srčkov. Ti podobno kot v Super Mario Worldu prazne okvirje prelevijo v bloke, v katere lahko nato stopiš. Problem nastane, ker so določeni pobarvani in zahtevajo zlodeja enake barve. Seveda ta čast pripade najbolj nepričakovanemu, ki do tja zahteva alternativno obliko, katero izgubi ob razbitju. Tako bo pot nazaj nov problem.
Nivojev je šestindvajset in skoznje je razmetanih 172 srčkov, ki so tudi pokazatelj uspešnosti. Ob vsaki smrti se en odšteje, zato je skupna bera odvisna od perfektnosti skozihoda. Igra s približno štirimi urami ni dolga, a ker zlahka umreš večducatkrat, je končni rezultat hitro obupen. Vnovično preigravanje za boljšega pa je še kako nagrajeno, saj se genialnost nivojev skriva ravno v odkrivanju načinov, kako pobrati čimveč srčkov oziroma čimmanjkrat umreti.

Srečen konec

Zmešanost zaslonov močno kravžlja možgane in v navezi s formalno nazadnjaško grafiko odlično budi tesnobo in obup. K še večji zmedenosti pripomore namerna odsotnost navodil in namigov. Golega ploščadenja je sicer manj, kot bi se od tožanrskega špila pričakovalo, vendar je intimno povezano z mozganjem, saj moraš dobro premisliti, katerega monstruma boš poslal po kateri poti in v kakšnem zaporedju ter kdaj ga boš predrugačil. Ta sladka avantura za borih pet evrov je zato čudovita izkušnja, ki bi jo lahko brez sramu postavili v galerijo pod naslov 'Trpljenje male pošasti'.



Vseh 26 nivojev je bolj ali manj takle kaos. Rjavi zlodej stoji ob stikalu za vstop v deželo vil, kar lahko stori samo v drugotni obliki, kot los.

Srčki v obarvanih kvadratih so posebni. Izbije jih lahko le žverca enake barve.

Veseli los iz bavarske folklore bo zvezda drugega in tretjega dela trilogije. Sledila bosta strip Alpenland in še ena igra, Alpinarion.



Začetni nivoji so dokaj mili in te skozse peljejo za rokico. Tu se lepo vidi, da sta črni in rjavi za oranžnim ter da jo lahko mirno vsi mahnejo proti desni.



Oranžna je spremenjena v angela in izven okvirja. Dokler jih vrti, je varna, drugače je to umor. Ostala dva sta še v totemu na magični točki.

Ratchet & Clank: All 4 One

Pravkar me je zazeblo od nožnega nohta do frizure. Kaj, če Insomniac sploh ne delajo na naslednjem delu strelsko-skakalne franšize Ratchet & Clank? Kaj, če so namesto nadaljevanja dobrega A Crack in Time udejanjili kar tole skupinsko odpravo priljudnega lombaksa in njegove odbite druščine?! Saj ne, da je zanič, toda All 4 One ne more biti tisto, k čemur proslavljeni avtorji stremijo ...

G. Zurkon, na pomoč!

Deseti del dolgometražnega niza R&C je obstranska avantura z ne preveč zanimivo, za serijo nepomembno zgodbo. Shizofreni zlobec Nefarious se hoče spet znebiti lisjaka Ratcheta, robota Clanka in parodičnega superjunaka Quarka, a se skupaj z njimi znajde v tajinstvenih načrtih Zbiralca bitij. Špil se odvije na tematsko še kar raznolikih, premočrtno nanizanih stopnjah nekega futurističnega sveta, ki obsega skale med oblaki, špilje, električni gozd ter okolico svetilnika. Na njih ekipa v tretji perspektivi rešuje spretnostne ugančice, skače in se drajsa po rollercoastersko speljanih tirih, veliko pa nabira šraufe, ki kot dež letijo iz poražencev in zabojev, ter strelja iz R&Cjevsko finih orožij. Med bolj klasične sodijo bazuka, bombomet, streloviti pohalnik in plamenobacač, med manj pa samodejni ubijalski robot s ciničnim blebetom, zamrzovalo, hologramska vaba, spreminjevalnik capinov v pujse in mutator sebe v izstrelek. Ta je še največja novost, ki jih arzenalu primanjkuje.

Vse to je za poznavalce Ričeta znano kot princeska-skok-kovanci v Mariu, le da je mlačnejše kot v proper epizodah. Lik, ki ga vodiš, izkušnje nabira le zaradi lepšega in slednje ne razvijajo več orožij. Nadgradiš jih pri občasnih trgovcih v zameno za nabrane matice. Ploščadenje je še enostavnejše kot ponavadi, izpadlo je seljenje po vesolju, ni več epskih arenskih nažigalskih obračunov in puzle so v primerjavi s Crack in Time domala samoumevne.

Skupaj na nedeljski izlet

V čem je potem keč? V tem, da lahko sodelovalno igraš s katerimkoli od naštete četverice, in to ne le v eno, marveč v dvoje, troje ali četvero, na enem PS3 ali po netu. Če sotrpina nimaš, playstation zadovoljivo nadzoruje Clanka, ki ti je stalni pribočnik.

V vsakem primeru je špil lahkoten in namenjen zlasti neizkušenim ter družinam. Težavnost hard je vrtčevska, špil te ne spusti s preme črte in te dolgo učiteljsko drži za roko. Ko jo spusti, ti še zmerom servira tipske co-op problemčiče, kjer mora eden od udeležencev tiščati knof pri jasno označenem kandelabru in tovariš pri drugem, da se odpro vrata za naprej. Še največ težav je, ko je treba družno nihati skozi zrak, udarjati gobanska stikala in mazati stebre, da jih potegneš k tlom. A Einstein nikdar ni treba biti.

Sodelovalnost pride malo bolj do izraza, ko srečaš močnejše sovražnike. Ti so izpeljani iz gomile navadnih, kjer se drenja kup hecnih robotov in stripovskih hroščoidnih zobatcev. Šefi in podšefi, kot so gromozanski črv, leteč kovinko in lovkasti vodni monstrum, zahtevajo, da jih s strelivom v dvoje, troje ali četvero obsipavaš istočasno in z enakimi krepeli, saj tedaj odmrejo hitreje. Postopek ni vedno enostaven, saj mora eden od članov odprave ponekod pritegniti pozornost svinježa, da ga lahko drugi napoka v rit, in vsi ravbarji niso enako občutljivi na vsa orožja. Toda, zopet, raketna znanost to ni. Daleč, daleč od tega.

Ratchet, Nefarious, Quark in Clank uporabljajo enaka orožja in so po sposobnostih praktično identični. To ti da vedeti, da v špil ni šlo toliko pozornosti, kot smo vajeni od Insomniaca in od naslovov za polno ceno. Po drugi strani pa cepaš ob smešnem stilu nastopajočih, od bojnih potez (Quark kot Brusli – zmaga!) do izjav. Še dobro, kajti dobrega humorja je v splošnem bolj malo. Tudi zato, ker je igra opazno manj ostra in parodična od predhodnic. Z risankasto luštkanostjo in skopljenimi liki, kot je mala vsemirska skavtinja, ki rešuje naselbino, je domala naivna.

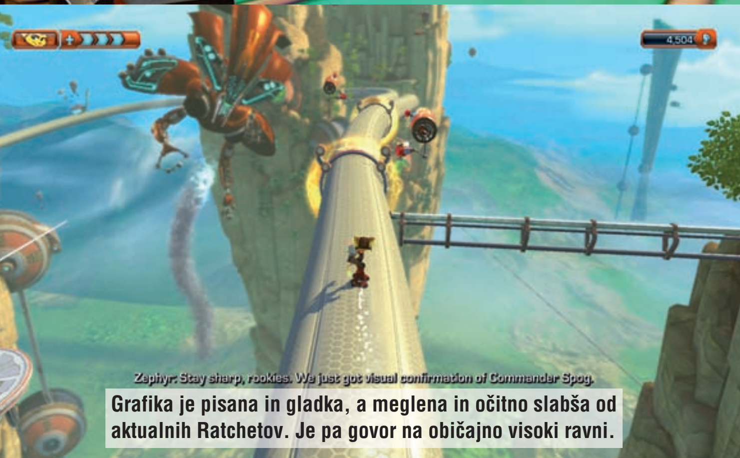
Nespečno čakavši

Glavni adut je tako v zložnem, linearnem, nezapletenem in pretežno zadostno zabavnem odvijanju. Igralnih prijemov je pohvalno veliko, saj tudi surfaš, se skrivaš, letiš z raketnim ruzakom, razbijaš skale, se kotališ v kroglah, zbiraš živalice ... A četudi igra spomni na Lego Star Wars in druge dele kockave serije, je od njih slabša. Ima bistveno manj vsebine, saj ji manjka tako likov kot načinov udejstvovanja (razen offline in online kampanje ni ničesar!), in šepa pri miselni plati. Ker manjka globine, so nivoji dostikrat razvlečeni, z veliko ponavljanja elementov, duhamorno okolico in malo skrivnostmi. Bolje bi bilo, če bi bila igra krajša, bolj dogajaška in cenejša. Predvsem pa izdelek ni spoliran. Iz lahkosti štrlijo skoki zahtevnosti, napredek pa ti ubijejo hrošči, ki skrijejo enega od likov ali zablokirajo akcijo. Tudi zato so razmiki med snemalnimi točkami preveliki – nadzornih punktov je sicer dovolj, a pozicija se shrani na vsake kvatre enkrat, kar je ob otroški namenskosti butasto. Morda se sliši pikolovsko, a je res moteče.

All 4 One je kljub napakam simpatičen, a dokler ne stane kakih dvajset evrov, mu ni treba posvečati pozornosti. Upajmo, da dotlej že dobimo naslednji, pravenjski Ričet.

65 *Sneti se namesto v trgovini z orožjem znajde v risanki.*
PS3 **Insomniac / Sony**

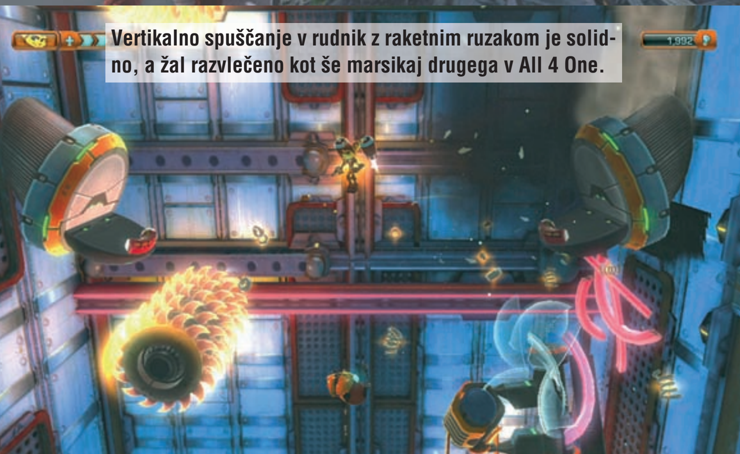

Quark se drži nazaj in vobče je humor bolj vrtčevski. Še najbolj napredno je fino parodiranje GlaDOS iz Portala.



Grafika je pisana in gladka, a meglena in očitno slabša od aktualnih Ratchetov. Je pa govor na običajno visoki ravni.


Občasno prileti robot in te obda z arenico, v katero uletavajo sovragi. Ni do kolen starim kolosejskim obračunom.


S takimle krogcem (desno), ki pove, da je treba tiščati gumb, so označene skoraj vse 'puzle'. Nič mislit, samo gas naprej!


Vertikalno spuščanje v rudnik z raketnim ruzakom je solidno, a žal razvlečeno kot še marsikaj drugega v All 4 One.



Sneti v playstation 3 vstavi najnovejši tekkenski izdelek, Tekken Hybrid, ki na enem blu-rayu prinaša animirani film Blood Vengeance, HD-inačico Tag Tournamenta in demo prihajajočega Tag Tournamenta 2. Iz viharja človeških rok, živalskih nog, robotskih riti in mlekarskih jozeljnov pride presenetljivo čil.

Serija tridimenzionalnih pretepačin Tekken, ki je na Japonskem priljubljena brutalno in na zahodu dokaj, je čisto zblaznela. V njej kot liki poleg izvedencev za borilne veščine nastopajo pande, medvedje, kenguruji, velociraptorji, lesene lutke, kibernetske dečve, ruski roboti, azteška božanstva, angeli ter demoni. Eni bruhajo ogenj, drugi iz zrkel šivajo z laserskimi žarki, tretji izstreljujejo rakete. So udeleženci v psihedelični fabuli, ki se je začela običajno, s Turnirjem železne pesti – Iron Fist Tournament oziroma 'Tekken' (鉄, tetsu, železo; 拳, ken, pest), ki ga je organiziral konglomerat Mishima. Nakar se je postopoma spremenila v izrodek domišljije nakajene gejše s sakejem namesto krvi.

Tekken je odmev japonske obsedenosti z bajkami o mističnem. Ob bazdljivih tatamijih so si gejše in samuraji pripovedovali o šintoističnih duhovih, pošastih in nindžah, ki so bili sposobni izginjati kot kafre. Zlasti pa o mojstrih borilnih veščin, ki so si pokorili nadnaravno. To štafeto, ki se napaja iz japonskega ponosa in zaverovanosti vase, so prevzeli filmi ter končno igre, kjer lahko nad izučenci prevzamemo nadzor.

Tekken ni nič drugega kot napohana zmes, kjer se mešajo bajke, znanstvena fantastika (družba Mishima izvaja kiberposkuse), starševska krutost (Heihachi Mishima sina Kazuyo pri petih letih vrže v prepad), vohunski romani (skrivna organizacija Tekkenshu organizira ubijalske odprave), sodobni kriminalci (jakuze), budizem (Kazuya odplava na višji nivo zavedanja, ko se mu odpre tretje oko), evropske pravljice (volkodlaki, zlodjevske nakaze) in še marsikaj.

Vsak element je tako napihnjen, da ga je težko jemati resno, in se pripenja na kup drugih pripovednih koscev, od ozadij posameznih likov iz osnovnošolskih prostih spisov do krneki dogodkov v slogu korporacije, ki napove vojno svetu in postavi na bojišče cele divizije jurišnikov. Plus podmornice, vesoljske postaje in alternativne zgodovne linije, ki se včasih skladajo s kanonsko in včasih ne. Sporočilo je bilo v prvih treh igrah, ki so tvorile zaključen zgodbovni lok, prispodobno: moč pokvari človeka, kajti direktorski sedež je vzel duše rodbini Mishima – najprej Heihachiju, nato njegovemu sinu, zmagovalcu turnirja Kazuyi ter naposled vnuku Jinu Kazami. A to ni bilo zadosti kul, zato so se za nadaljevanja spomnili, da ima familija Mishima 'hudičevski gen', ki gostitelja transformira v nadnaravno bitje s krili in tretjim učem, ki izstreljuje energijo. Vse to iz navadnega fajterskega turnirja! Diplomske naloge je vredno, da stotisoči vedo na pamet sleherni detajl te štorijalne kakofonije, o kateri celo sam producent serije Katsuhiro Harada pravi, da je "totalna zmeda."



Izbrane štacune držijo omejeno izdajo, ki ima slikovito knjižico in CD z glasbo. Ta meša j-pop z zborovskim petjem. 'Extreme edition' ima pa še stick.

Tekken Blood Vengeance

Prav zato je razveseljivo, da luštna CG-izrisanka Blood Vengeance ne pade v past in ne skuša v uro in pol stlačiti čimveč oseb ter dogodkov iz iger. Saj veš, tja, kjer gnijejo trupla mnogih špilofilmov, med njimi hollywoodskega Tekkena iz 2010. Osebno mi ta ni bil napačen, a lagal bi, če bi trdil, da mi je ostal v spominu ali da ni naredil točno tistega, kar smo od njega pričakovali – dogajanje je umestil na turnir in na kup zbobnal kar največ znanih likov.

Vengeance se temu ogne, za kar je najbolj zaslužen priznani animejski scenarist Dai Sato, ki ima v portfelju odličnice, kot so Cowboy Bebop, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, Wolf's Rain in Eureka Seven. Naredil je točno tisto, česar si Harada ni predstavljal, da je sploh mogoče: oklestil je vse smetje. Žaromete je usmeril izključno na prekletstvo družine Mishima in fabulo spletel okrog skrbno izbranega prgišča nastopajočih. Rezultat še zdaleč ni BV.

Vengeance ni pretepaški film ali praznoglav akcioner. Tepežkarskih scen nekaj je in dogajajo, med njimi

Tekken Tag Tournament 2 Prologue



Če je Polyphony Digital na predverzijo GT5 še lahko dal besedo Prologue, si je tale odsečič iz TTT2 na Hybridu ne zasluži. Gre za čisto navaden demo z dvema ozadjema in štirimi liki iz Blood Vengeance: Xiaoyu, Aliso in hudičevcema Devil Jinom ter Devil Kazuyo. Igralno sta punci v redu, slednja pa sta hlodasta in precej brezzvezna. Grafika je kul, a borilni sistem je le malo predrugačen oni iz Tekkena 6, ki so mu presadili dva lika na vsaki strani. Sedaj so možni skupinski meti in silna je jeza poškodovanega lika, ki ni na zaslonu, toda pravih novosti je bore malo. Končna igra bo imela vseh 42 likov iz šestice, nekaj iz petice ter nove, kot je pisana rokoborka JayCee. Ob izidu, ki ga na PS3 in xboxu 360 načrtujejo za letošnje leto, na japonske avtomate pa je že prišel, jih bo še precej več. Napovedujejo tudi boljše uvajanje novincev kot ponavadi.

tričlanski fajt in kungfu proti motornima žagama. Ljubitelji Tekkena bodo veseli prenešenih gibov in občutka iz iger. A butanje ne prevladuje, saj je levji delež časa posvečen razvijajočemu se odnosu med protagonistkama, kitajsko mladenko Ling Xiaoyu in načičkano robotko Aliso Bosconovitch, ki se znajdeta v obračunu korporacij Mishima ter G Corp. Posredi je iskanje skrivnostnega gena, ki omogoča nesmrtnost resnežu Shinu Kamiyi (nov osebek, ki ga v špilih ni), v ozadju pa niti pletejo Nina in Anna Williams ter Kazuya in Jin Mishima. Pa morda še kdo!





Ko si ogledaš desetletje stari uvod v Tekken Tag, vidiš, kako je napredovala grafika. Alisa (levo) in Xiaoyu sta umetni, vendar imata toliko osebnosti in podrobnosti, da se mestoma docela prepustiš iluziji.

Srečoma blebetanja o bioloških nesmislih ni veliko, tako da se lahko osredotočiš na izvrstno računalniško grafiko, ki je s pomočjo zajema gibov dosegla zavidljivo raven. Ne stremi toliko k realizmu kot k mešanju fantastičnega z življenjskim, pri čemer pridejo najbolj do izraza prepričljive obrazne grimase. Da je androidka Alisa obenem človeška in strojna, je velik dosežek, ki se z odliko pokaže v nežnih, čustvenih scenah, kakršnih v tovrstnem izdelku ne bi pričakoval. Vendar so, in hvalabogu, saj je mačističnega bumtreska v filmih po igrah več kot preveč.
Saj ne, da ga tu manjka, zlasti proti koncu, ko se ustvarjalci strgajo s ketne in v kjotski tempelj kanalizirajo Transformerje, Voltrona in starogrško mitologijo. A efektivni raztur je uravnotežen s solidno idejno platjo, ki analizira predvsem človeško nagnjenost k destrukciji. Nič novega, se strinjam, pa vendar dogaja. Sploh ko Dai Sato, izpričani ljubitelj akcionerjev iz osemdesetih, obrne Terminatorja na glavo.
Lepo bi bilo, če bi Blood Vengeance več pozornosti namenil tistim, ki Tekkena ne poznajo, saj se bodo taki vsaj spočetka praskali po glavi. Prav tako moraš imeti nekaj tolerance do tipskega japonsko-animejskega sloga, saj film v en koš zmeče silno resnost, mistične spletke in fratricid na eni strani ter hihitajoče punčare, ki jezdijo na pandah, in tipčka, ki za vsak drek prijavlja "Excellent-o!" na drugi. Pa angleška sinhronizacija je obupna. A vobče je uro in pol dolga izrisanka gledljiva tudi ne-Tekkenovcem, za ljubitelje serije pa je čudovito darilo.
Hibridni blu-ray stane 25 evrov, na njem pa so še v redu stereoskopska verzija, ki ne pretirava z globinskim efektom, zanimiv intervju s Harado in Satom, vpogled v zakulisje in dva špila za PS3, ki ju namestiš na disk. Eden je demo Tag Tournamenta 2, drugi pa ...

Tekken Tag Tournament HD

Visokojasninska inačica enajst let starega TTT s playstationa 2, v kateri ni spremenjenega ničesar razen grafične tunike, je poklon tako izvirniku kot vsej seriji Tekken. Zadeva se namreč igra še vedno igra lepo in izpostavlja kvalitete 3D-borilnega sistema. Ta tradicionalno uporablja štiri gumbe, dva za roki in dva za nogi, ter premikanje v globino za izmikanje. V ospredju je izvajanje prednastavljenih kombinacij, stringov, ki sežejo do desetih zaporednih udarcev in jih po uspešnem začetnem ni moč blokirati. Seveda so prisotni tudi prijemi, preusmeritve in v redu okizeme – situacija, kjer je eden od borcev na tleh in ima na razpolago več taktičnih možnosti.
Tepež v TTT ni več najbolj sodoben, a nekaj čistega, direktnega in zabavnega je na tem staromodnem mlatenju na ploskih prizoriščih. Zlasti ker imaš v ekipi dva lika. Med njima menjavaš na suho ali tako, da podaljšaš kombo ali izvedeš met, kar pripomore k razgibanosti. Zanimivo je, da pomeni takojšen poraz, če eden od fajterjev izgubi vso energijo. Si jo pa tisti, ki ni v akciji, delno vrača in je ob bliskanju črte z življenjem močnejši.
Likov je petintrideset, od normalnih (Kazuya, Heihachi, Paul, Michelle, Jun, Hwoarang, Nina, Yoshimitsu, King) do odbitih (Ogre, Mokujin, Panda, Kuma, Roger, Devil), in njihova sinergija je ena najboljših v seriji. Že spočetka so odklenjeni vsi. Poleg arkadnega načina, ki za razliko od večine Tekkenov nima zgodbe, in pričakovanega mlatenja dveh za isto konzolo se je moč udejstvovati v preživetvenem in vadbenem modusu, bitki, kjer izbereš več ekip zapored, ter kratkočasnem bowlingu. Bowlingu?? Hjah, tak je Tekken – med drugim smo v njih videli hodi-naprej pretepačino in streljanko.
Na žalost je igra ozaljšana le zunanjostno. Grafika je ostrejša in svilnato gladka, a bedno je, da niso dodali internetnega modusa, saj je ta že bil v Tekken 5: Dark Resurrection Online. In da so izpustili način one-onone, kjer si na PS2 izbral le en lik. Pa vendar je kljub temu in svoji starosti nalezljiva in docela igralna, zlasti v modusu za dva. Morda te bo tako navdušila, da za nekaj časa ne boš vstavil ploščka s kako drugo, načeloma sodobnejšo tepežkalico!





Saj ne, da Tag HD priporočam pred Tekkenom 6, ki ga dobiš za bakšiš. Ampak moštvena mehanika je redka, dočim je Blood Vengeance super za pogledat s kolegi. Potem pa na bowling!



Markantni borci

Petinpetdeset likov se je doslej zvrstilo v Tekkenih. Večina jih je igralnih, nekateri pa so le v obliki šefov. Štirje kajpak ne predstavljajo celotnega nabora, a saj ne delamo Tekkenpedie. Naj bodo malo za nostalgijo in za okus n00bom.



Kazuya Mishima
... je bil v enici videti kot mlad karatejec, ki hoče z zmago na turnirju pregnati svojega pokvarjenega očeta Heihachija. Brazgotino na prsih ima zaradi fotrove krutosti. A ko je to storil, se je razkrilo, da je v resnici zlodej. Zdaj je sposoben spremeniti obliko in čeprav je še vedno eden najbolj znanih likov iz franšize, ni Tekkenov Ryu. To je postal njegov sin, poštenjakar Jin Kazama. Kazuyin slog je enostaven, a učinkovit, zlasti spotikalno sukanje, ki mu sledi električen aperkat.



Nina Williams
... je joškotresna ašašinka z Irske, ki nasprotnikom para živce s hitrimi udarci in aikidarskim preusmerjanjem napadov. A zadostna protiutež so njene lepe poteze, svetli lasje in nabuhlo oprsje. Slednje je najbolj botrovalo Ninini lastni igri, Death by Degrees za PS2, ki je propadla kot bolgarska skupščina. Njena zgodba vsebuje morilske pogodbe, kriogensko spanje, amnezijo in pištolarske dvoboj. Ima sestro Anno, ki je nanjo jezna, ker ima manjše balkone.



Yoshimitsu
... ima rad sumo dvoboje, brskanje po internetu in svoj meč, ki ga falično poimenuje enako kot sebe. Je eden redkih oborožencev v seriji, če ne štejemo raket, laserjev in ostalih nepoštenosti tekmecev. Favorit mnogih je postal z odbitimi gibi, kot je poskakovanje na sablji, v Tekkenu 6 pa je pridobil še eno rezilo. Krepelcu primerno se je pojavil v Soul Caliburju, dočim je njegova kibernindžasta podoba skozi leta postajala vse bolj diablozna.



Roger/Alex
Roger in njegov dvojnik Alex sta rezultat vojaškega poskusa križanja genov človeka in divje živali. Boksarski kenguru bi bil kakopak neverjetna pridobitev za vsako armado, ne? Večje neumnosti se ne bi mogel spomniti niti Kim Džong Il, ampak v Tekkenovem univerzumu je dovoljeno vse. Izbrali smo lahko tudi druge animalije, iz katerih je sevala še ena Tekkenova značilnost – 'palette swap' oziroma liki, ki imajo enake gibe, le drugačno zunanjost.

ASSASSIN'S CREED: RECOLLECTION

Dobra ideja Ubisoftovega montrealskega studia. Namesto da bi za iOS naredili šeprtljavega Assassina s kilavimi dotikabilnimi kontrolami, so ustvarili svojevrsten odvrtek po zgledu Magic: The Gatheringa.

Ne osredotočaš se na tiholazniško pobijanje, marveč se s taktičnim igranjem kart trudiš nadzorovati evropska mesta, od Firenc do Carigrada. Si ašašinski mojster, ki svoje sile postavlja nasproti lokalnim templjarjem. Vsako mesto ima tri področja v sredini od zgoraj gledane igralne plošče. Kdor v najmanj dveh dobi po deset točk, zmaga. Točke dobivaš s tem, da s svojimi bojevniki premaguješ sovražne, s čimer jih pošiljaš na pokopališče, in v mestne četrti postavljaš zgradbe. Oboje je v obliki kart, ki se pojavljajo levo spodaj. Sproti avtomatično prejemaš zlato, v zameno za katerega karte polagaš na igralno površino. A vsako je treba najprej aktivirati, kar traja. Traja tudi, da si bojevniki, ki imajo moč in zalogo energije, opomorejo. Zato je treba pazljivo postopati z denarci in izbirati pravi čas, da karto daš iz roke ali jo postaviš na bojno polje, kjer se v Magicovem slogu spopade s tisto, ki jo nasprotnik postavi v obrambo. Za popestritev so tu sposobnosti borcev, kot je 'če ta karta udari, se ji poveča moč za X' (hi hi), ter podobice presenečenja. Te se izvršijo takoj in denimo vrnejo določeno karto v roko ali zbrišejo zgradbo, kar zavre produkcijo zlata.



● Igralci Magica ne bodo imeli večjih težav s privajanjem. Zlasti ne, ko bodo ugotovili, kako MTGjevski so kupčki: weenie, eliminacija bitij ...

Ker je umetna pamet v kar dolgi enoigralski kampanji, opremljeni z zasilno zgodbo, žilava in presenečа z vedno novimi kupčki, dosti časa prezdiš ob prirejanju decka. Tu izbiraš med več skupinami kart, a končni izdelek se mora podrejati pravilom. Ko misliš, da si naredil v redu snopič, ti nasprotnik brž pokaže, da si se motil. Zlasti radi to storijo ljudje v internetnem bojevalnem multiplayerju.

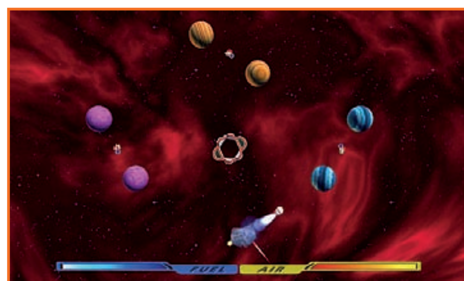
Tam se še bolj kot v singlu pokaže narava Recollectiona. Špil sicer košta zgolj 0,79 evra, a vedeti moraš, da se ti bo kmalu ustavilo, ker boš naletel na tekmece, ki so domala nepremagljivi. Navidezni cekin, ki ga služiš z zmagami, pa priteka počasi. Igra te s tem malodane prisili, da karte dokupiš v Itunes, za kar boš hitro odštel par evrov. Skoraj tristo jih je, tudi takih z znanimi liki iz Ašašinovega univerzuma, in si jih ni mogoče izmenjavati. Po drugi strani pa odštetje nekaj dodatnega cvenka ni pretirano, saj je Recollections privlačen, zgledno udejanjen, grafično estetski in igralno presenetljivo globok. Pa še dvajsetminutno izrisanko AC: Embers, ki bo fane serije gotovo zanimala, si lahko ogledaš v njem. **80** ***Sneti***

Ubisoft ● iOS (ipad)

BLAST OFF

Razdelek PSP Minis v Playstation Storu, kjer so zbrane grižljajčkaste igrice nalik telefonskim, ne skriva dosti biserov. No, arkadno-fizikalni spretnostni Blast Off je eden od njih.

Zasnova je pasuljsko simpl: upravljaš raketo, s katero na statičnih zaslonih v pogledu od zgoraj loviš astronavte in nato pičiš v izhodno luknjo. Na začetku vsakega nivoja vzletiš s planetka in s spretnim manevriranjem pobereš čimveč ubožcev. Raketa je kar težka, ima omejeno količino zraka ter goriva in upošteva načeloma realistične zakone fizike. Ko se začne gibati, bo v tisto smer do nadaljnjega šla s stalno hitrostjo, dokler ji ne spremeniš vektorja. Seveda za to potrebuješ gorivo in ne smeš se preveč obirati, saj zrak stalno pojema.



● Stopnje se odvijajo na statičnih zaslonih in grafika je komaj zadostna. Kljub temu pa Blast Off seka in simbolizira zmago igralnosti nad podobo.

Gorivo in zrak se na koncu pretvorita v točke, ki so glavni smisel udejstvovanja. Petinštiridesetih prenosniško majhnih in igralno kratkih prizorišč niti ni težko končati. A če hočeš pobrati vse astronavte, zbrati zlate zvezdice in še preseči rekorde ustvarjalcev (spletnih lestvic žal ni), se boš namučil. Šele tedaj namreč vidiš, kako dobro so oblikovani izzivi, ki zložno vpeljejo planete z različno gravitacijo, črne luknje, asteroide, zlobno gibajoče se astronavte in še marsikaj.

Blast Off je tako kot Angry Birds idealen špil za kratke seanse, ko imaš par minut časa, čeprav ga lahko nabijaš tudi cele ure. Je razvedrilen in narejen s posluhom (instantni reštarti, indikator začetnega potiska v prejšnji rundi, trije zahtevnostni sklopi), a istočasno izzivalen, stane pa bagatelne tri dolarje. Ne evre? Verjetno bo v bruseljčanih ravno toliko, ko prispe v vedno zapostavljeno evropsko štacuno, zaenkrat pa ga ubodeš v ameriškem Playstation Storu. **84** ***Sneti***

Halfbrick ● PSP

MARIO KART 7

Pššt! Ne povej moji ženi, da imam skrivno ljubezen. Luštna je, radoživa in z njo je zmeraj žur, naj bom še tako utrujen. Je pa res, da zna biti nefer in da preveč stavi na stare odlike. Če bi šlo za babo, bi jo že zdavnaj steral, a ljubav je globlja. Govorim vendarle o dirkaški seriji Mario Kart!

V sedmici po standardnem receptu s štirikolesniki pičiš po šestnajstih novih ter prav toliko remiksanih starih progah s prejšnjih Nintendovih konzol. Izbiraš med bolj in manj znanimi liki, od Maria in Luigija do Rosalinde ter čebele iz Galaxyja. Kart pa lahko narediš iz treh elementov: osnove, koles in jadralnega krila. Videzno samosvoji sestavni deli do neke mere predrugačijo statistike, kot so hitrost, pospešek in obnašanje izven proge.



● V starih Kartih bi bil tole navaden skok, tu pa se bo samodejno iztegnilo zmajsko krilo. S pilotiranjem bom sam določil, kje se bom dotaknil tal.

Kot zmerom na vnaprej določenih mestih pobiraš naključne začasne dobrote, kot so pospeški, zasledovalni želvji oklepi in mutacija v raketo. Med njimi so tri novosti: ognjena roža iz Mariev, s katero izstreljuješ plameneče krogle, tanookijska obleka, ki ti da rep, da z njim razbijaš ovire in bližnje konkurente, in sedmero naključnih srečnih bonusov, ki krožijo okrog tebe. Po stari navadi dirkači, ki so spredaj, dobijo slabšo robo od onih zadaj.

Kdor z nizom ni podrobneje seznanjen in mu dogajajo take cortkane zadevščine, se bo imel fino. Tudi hardcoraši in stari mariokartaši bodo odnesli marsikaj, saj je dizajn stez izvrsten. Stare so subtilno spremenjene, dočim je med novinkami veliko takih, ki navdušijo z razgibanostjo, na primer Galeja duhov, ki pelje po suhih in potopljenih palubah. Potopljenih? Da, kajti sedmica uvede vertikalnost. Na dosti mestih furaš pod gladino, pri čemer iz karta zraste ladijski vijak, drugod te odfedra v zrak, nakar drsiš proti tlom.

Potapljanje in zmajarjenje omogočata mnoge alternativne poti do cilja, ki ne nudijo pretirane prednosti. Zaenkrat je videti tudi, da je avtorjem uspelo zatreti 'snaking', nabiranje turba z ostrim zavijanjem, ki je bilo v Mario Kartu DS nujno za uspeh med znalci. MK7 je bolj osredotočen na dobro vožnjo, kar poudari manjša količina modrih oklepov, ki odletijo proti vodilnemu in jih je zelo težko nevtralizirati.



● Računalniški nasprotniki imajo tokrat malo več pojma in ti znajo recimo izmakniti bonus pred nosom. A na splošno so premalo napredovali.

Toda špil je veliko bolj zazrt v preteklost kot prihodnost. Raztegovanje nivojev v luft in pod gladino je lep dodatek, a ni bistven, tako kot ne sestavljanje vozilc, ki ima bore malo vpliva. Ni svežih krovnih igralnih mehanik, kot so bili dvojci v Double Dash za N64, nabiranje kovancev, ki ti zvišujejo brzino, smo videli že na SNESu, manjkajo motocikli z wiija in struktura je enaka kot vedno. Se pravi 50-, 100- in 150-kubični pokal brez zgodbe. Umetna pamet ne bo izzvala nobenega znalca Mario Karta DS, na katerega MK7 močno spomni, kar dobro vem, saj sem MKDS igral toliko, da je bilo nevarno za zdravje. Način vožnje, občutek hitrosti, finte ... ogromno je enakega. V vseh štirih sklopih najvišjega razreda sedmice sem brez

težav zmagal v uri in pol ter odklenil večino zanimive robe, vključno s prezrcaljenimi stezami, nakar sem zaman iskal ločene naloge po zgledu MKDS. Da so jih izrezali, je res grdo, in brez posluha do izkušencev je, da ni ekstra visoke težavnosti.
Ker so edini preostali enoigralski modusi znana bitka za kovance in pokanje balonov ter samotarsko postavljanje rekordov s snemanjem duhcev, sem se lahko po obsežnejšem drkanju slednjega podal zgolj še v lokalni multiplayer za do osem ljudi (če sotrpini nimajo modula, ni težave!) in na linijo. Tu se povežeš z naključneži ali ustvariš sobo za kolege, kjer parametre nastavljaš podrobneje. V obeh primerih je izkušnja gladka, neproblematična in običajno izzivalnejša kot proti siliciju. Žal pa manjka načinov, saj ne počneš drugega kot sodeluješ v serijah dirk.



Farbovita, raznolika, pravljična okolica je velik adut MK7, najsi gre za stare ali nove proge. Čakaj, da vidiš, kako so predelali Rainbow Road!

Pisanosti, priljudnosti in zabavnosti Mario Kartu 7 ne gre odrekati. Svoje pridodajo soliden stereoskopski učinek, ki požlahtni itak lepo, barvito grafiko pri 60 sličicah na sekundo, prvoosebno šofiranje z nagibanjem konzole in pobiranje duhcev igralcev, ki jih fizično srečaš, s StreetPassom. A močno mu zavdata pomanjkanje novosti in raznolike vsebine. Eden redkih špilov, kjer si želim DLCja ... **73** ***Sneti***
Nintendo ● 3DS

POCKET RPG

Mešanica Diabla in Gauntleta z dvogobično nadzorno shemo za 2,39 evra? Oja. Kreditna kartica je bila v roki, preden sem se zavedel. A Pocket RPG se žal ni izkazal.
Imenu ustrezno je zasnova klasika od klasike. Kot bojevnik, lokostrelec ali coprnik se spustiš v nepremočrten niz linearnih stopenj, na katerih je treba poklati vse pošasti in ugonobiti šefa. Srednjeveško fantazijsko deželo si je namreč podjarmil zmaj z vseh sort



Virtualni gobici delujeta dobro. A pri divjem reševanju zlasti desni prst rad spolzi z zaslona, če ne ozavestiš, da ne smeš pritiskati, marveč držati.

tipskimi nakazami – kačami, škorpijoni, mumijami in lovkami podvodnih monstrumov, pa tudi ponorelim drevjem, džemastimi kvadri ter poskakujočimi bombami. Heroja gledaš od zgoraj in ga akcijsko, v realnem času premikaš z navidezno igralno palico spodaj levo, dočim streljaš ali mlatiš z ono v desnem spodnjem kotu. To ni potezni ali rogue frp, marveč twinstick streljačina, ki se ga je zapila s Hudičevcem. Sproti nabiraš energijo za posebne udarce, ki zahtevajo tapkanje ali opisovanje krogov s prstom. Iz pobite nesnage, ki ni srhljiva, marveč simpatično risankasto pisana, letijo novci in izkušnje. V skrinjah pa najdeš veliko cekina ter močnejšo opremo, od krepelc, ki ustrezajo tvojemu poklicu, do ščitov in amuletov.
Bilo bi res do kraja tipsko, če ne bi bilo fintice: vsak nov nivo začneš gol, bos in na prvi izkustveni stopnji, nakar se moraš spet nabildati ter poiskati robo. A ta je zmerom boljša in napredovanje vedno hitrejše, saj mestoma v razmiku nekaj deset sekund skočiš čez tri, štiri nivoje. Jasno, saj te Pocket RPG masovno obsipa z nasprotniki, na poti do cilja pa ti servira še več podšefov ter glavnega župana, kot so kačjeglavec, golem in rudeča zmajetina.



Igranje z bojevnikom je manj podobno Gauntletu in bolj Diablu, saj za udrihanje z mečema drkaš 'gumb'. Bolj sta mi bila všečna ostala lika.

Urico ali dve je Pocket RPG čisto zabaven, ko grizeš skozi kakega pol ducata tematsko raznolikih, čeprav prežvečenih prizorišč (vulkan, ledene planjave, gozd, tempelj), sesuvaš trume kot noč zabitih nepridipravčkov in bežiš pred nekaj okoljskimi nevarnostmi, kot so podirajoči se mostovi ter kotaleče se skale. Prvi skozihod je lahek, a nato se moreš spet in spet odpravljati v že opravljene temnice, kjer te pričaka več bolj zajebanih sovražnikov. Toda globine in vsebine je za kaj takega opazno premalo. Ječe se ustvarjajo naključno in so vse preveč istokopitne, njihovi sestavni deli pa se začno neprijetno ponavljati. Isto velja za sovražnike, ki praktično ne zahtevajo drugega kot to, da rutinsko tepeš ali streljaš med premikanjem nazaj, koder ni capinov. Ni hoje po nadsvetu, izjave redkih preživelih so trapaste, trgovci imajo komaj kaj uporabnega, ni ugank, zgodba pa je nekajstavčna in bedasta. Zato je Pocket RPG na količkaj daljši rok fajn samo za praznoglavo kratkočasenje. **65** ***Sneti***
Crescent Moon Games ● iOS

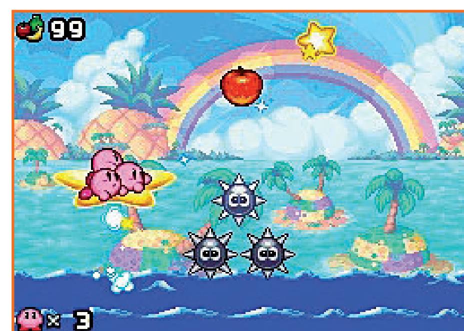
KIRBY MASS ATTACK

Rožnati cmok se na DSu oglaša že v četrto. Oziroma v deseto, saj je neki zlobnik Kirbyja razcepil na prav toliko švohotnežev. Zato zdaj ne nadzoruješ enega junačka, temveč čredo manjših. Za merico zbranega sadja prejmeš novega člana in jih po ploščatem svetku ženeš z dotiki peresa, dočim z držanjem ob podlagi ustvariš zvezdico, ki ji Kirbyji



Kralj Dedede večkrat nasrši perje, sklatiš pa ga z metanjem bomb. Pri fliperju lahko odbijače prožiš tudi z gumboma pod kazalcema, ne le s perescem.

slepo sledijo. Dvakratni tap jih spravi v dir, frcanje pripravi do skokov. Ploščadarski občutek je kaotičen in locorocasto nenatančen, približno tako je tudi ubadanje s sovražniki. Ti so pogosto šefovskih velikosti in segajo od ptičonov do mumij, razsrjenih zobnikov, hrčkov in lignjev. Kirbyji se brez posebne taktike trumoma vržejo nanje in jih linčajo kar s svojimi mehkimi peščicami. Da ni nobenega žretja in povzemanja lastnosti, kot je bila navada, je razočaranje. Zato pa lahko bando zbereš v skoraj homogeno gručo in narišeš pot, po kateri se konglomerat nato pelje. Žal prijem deluje le na kratke razdalje in ne doseže umetnij iz Power Paintbrusha.
Okoljeca so zbir tipičnih vtisov iz gozda, gradu, piramid, lave in podobnega železnega repertoarja. Za popestritev se med drugim potapljaš, paziš piščeta in voziš tank, ki izstreljuje kar Kirbyje. Stopnje so urejene koncentrično in ni treba skozi vse, da odkleneš prehod naprej. Vsaka zahteva določeno velikost ekipe, saj so vmes stikala in vzvodi, ki jih lahko aktivira le dovolj številčno moštvo. Obenem skrivajo medalje, ki odklepajo nadvse posrečene mini igre v slogu zgoraj upodobljenega fliperja.



Ena od aktivnosti je deskanje na vodi. Leti samo od sebe, dočim potegljaji dilo dvignejo v zrak, da se ne nasadiš na nastavljene osti.

Kljub simpatičnosti pa se nivoji izmenjavajo na horuk, brez širše slike in zavedanja, kako bo igralec prenesel nenaden skok iz koralnega morja v zasnežene planjave. Poleg tega nihajo od prelahkih do popadljivih in razvlečenih, ob čemer nimajo vmesnih shranjevalnih točk. Če te šef nabunka, moraš od začetka. V tretjem in četrtem svetu je igra že kar zobata in motivacija zaradi plitkosti izkušnje plahni. Miniigre kljub raznolikosti ne rešijo vtisa.
Čeprav je Masovni napad daljši od običajne kirbijevke, se kmalu izkaže za nekam ponarejeno sladkarijo. Je topel in sladek, a v notranjosti ima namesto marmelade luknjo. **69** ***Navi***
Nintendo ● DS



Nevoščljiv konkurent bi uspešnost Grand Theft Auta 3 bržda pripisal temu, da je bil izredno privlačen za imigrantski sloj družbe, ki mu je blizu delinkventsko dogajanje, predstavljeno v igri. Nestrpnež bi nadaljeval, da preprosti priseljenci od vekomaj čislajo playstation 2, saj se dobro poda njihovemu umskemu dometu in slogu oblačenja. Baje, da so ob splovitvi igre celo zapazili turške, mehiške, senegalske in pakistanske mladeniče po različnih deželah, kako igro kupujejo z napisanim naslovom oziroma plonkcem v roki. Ako je v tem sovražnem govoru kaj resnice, ni znano. A danes, deset let kasneje, počefurjeni LordFebo smukne v šuškavac Seržotakini in si da brez odpiranja ust veliko opraviti s svojim telefonom.

Nikakršna skrivnost ni, vseeno pa malokdo ve, da znamenita serija GTA ni ameriški, marveč škotski izmislek in izdelek. Njeni izvirni in tudi kasnejši avtorji so namreč čisto zaresni kiltonosci, doma iz Edinburgha, sprva znani pod imenom DMA Design, kasneje pa kot Rockstar North. Ekipa, ki je pričela s programiranjem za amigo koncem osemdesetih, se je proslavila z miselno franšizo Lemmings, v kateri smo na varno vodili samomorilske postrušnike. Zamisel mestne lopovščine, najprej v obliki ravbarjev in žandarjev, je prišla sredi devetdesetih in jeseni leta 1997 so po precejšnjih mukah le izdali kontroverzno igro Grand Theft Auto, v kateri si od zgoraj gledajoč razgrajal po mestu, kradel avtomobile, se zaletaval, zbijal pešce, bežal kifeljcem in – nadvse zabavno – skušal povoziti celotno kolono harekrišnevcev.

Čefur je rojen

“It was fucking crashing all the time,” se težavnega razvoja danes spominja kreativni direktor projekta Gary Penn. Kazalo je celo, da bodo vse skupaj zavrgli, saj enostavno niso našli stabilnosti in ravnotežja. Naposled jim je kodo le uspelo dodelati in par programskih naključij je botrovalo, da je vse skupaj na kraju izpadlo precej zabavno, recimo obnašanje policajev in dober vozni občutek.

Glavni draž igre je bila dotlej še neizkušena prometna svoboda, ki je omogočila špilavcu, da postane cestni manijak, dela golaž iz nemočnih ljudi in se roga v brk roki pravice. Misije same pa so bile precej monotone in dodatno je težil shranjevalni način, ki je prej zajebaval kot bil v pomoč. Mnogo ljudi se je zato z GTA-jem močno zabavalo, a le malo ga je tudi končalo.

V Jokerju 54 smo prvencu prilepili oceno 83 in opisovalec Jumping Jack ga je legendarno označil za simulacijo čefurja. Čefurja po stanju duha, ne po geografski pripadnosti. Dvojka je dve leti kasneje kljub enakemu, torej ptičjemu pogledu, razširila kriminalne dejavnosti na več band, uvedla dodatne misije, recimo taksistične, in prinesla nove oblike pregona, celo vojsko. Sprva so razvijalci sicer planirali drugačno, bolj stvarno perspektivo, vendar ideji niso bili kos ne oni, ne tistikratna tehnologija.

(Oba dela sta zastonj na rockstargames.com.)



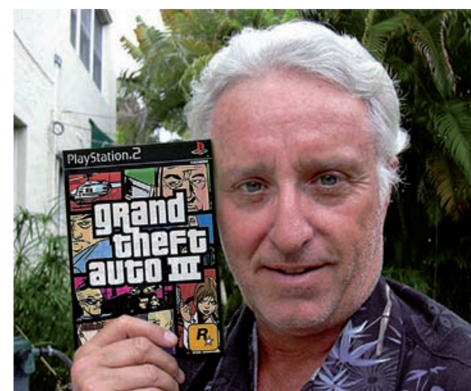
Vštevši štiri nesamostojne razširitve (London 1969, The Ballad of Gay Tony ...) in izdaje za drkalice se je pod blagovno znamko GTA zvrstilo kar štirinajst iger s skupno prodajo nad 120 milijonov. Obširneјše anale, ki segajo do četrtega dela, smo spisali v Jokerju 178 in jih najdete na stranki pod id 4835.

Čefurji so najjači v troje

V resničen 3D-svet jim je uspelo postaviti šele Grand Theft Auto III, ki je bil zaradi tega ob izidu za playstation 2 jeseni 2001 nič manj kot revolucija. Sodoben grafičen pogon je ustvaril za tiste čase neverjetno življenjsko mesto Liberty City s čuda možnostmi. Izdelek pa se je poleg tehnološke odličnosti izkazal z nadmočno igralnostjo, tako zaradi dobro izvedene mehanike kot spričo zabavnega, četudi psihopatskega obnašanja.

Špil, ki je iz Sonyjeve konzole iztisnil poslednji piksel, je postal instantna uspešnica in prodajna kvota je po kasnejšem izidu za PC, xbox ter mac dosegla sedemmestno številko. Doslej pa je založnik Take2 spravil v promet več kot petnajst milijonov kosov trojke. GTA3 je bila najbolj prodajana igra leta 2001 in druga najbolj prodajana leto kasneje. Prvo mesto je tedaj zasedlo nadaljevanje, Vice City.

A to je le ena plat uspeha. Prelomnost in izdelanost GTA3 sta dvignili splošne kriterije industrije, neozirajе na zvrst. Nadalje je igra spočela novo, danes obilno zvrst urbanih svodobnjakaric, v kateri najdemo čuda gangsterščin, srednjeveške, divjezahodne, džungelske, drugosvetovnovojne in futuristične naslove ter celo skejterščino in pustolovščino s Simpsoni. Še dodatno pa je naslov poskrbel za občo igrarsko prepoznavnost izven gejmerskih okvirov, saj je pritegnil marsikaterega neigralca in postal redna tematika splošnih občil. Slednje je šlo sicer na rovaš jako nazornega nasilja, torej gaženja pešcev in pretepanja ter streljanja naključnežev, ob kar so se spotikali številni dušebrižniki. Toda dejstvo o odmevnosti ostaja. Marsikateri bistrooki igralec je med pocestniškimi peripetijami našel tudi namensko kritiko sprevržene sodobne zahodne družbe. Kombinacija vsega tega je Grand Theft Auto 3 postavila na vrh najbolj pomembnih oziroma najbolj vplivnih videoiger vseh časov.



Nasilne igre so mnogokrat grešni kozel in niz GTA pri tem prednjači. Tretji del se je med drugim zapisal v črno kroniko kot dozdevni krivec za več ubojev. Najbolj razvpit primer sta septembra leta 2003 zagrešila ameriška najstnika, ki sta po večurnem streljanju prebivalcev Liberty Cityja puškovanje nadaljevala na lokalni cesti. Vozniku mimovozečega avta sta po pričevanju očividcev s pumparico razčesnila betico, potnica v nekem drugem avtu pa je fasala osem šrapnelov, a je preživela. Njun oče je dejanje sinov pripisal igri: “They aren't serial killers. They’re good boys.” S tem se je strinjal tudi igralcem znani odvetnik Jack Thompson, ki je v imenu svojcev ubite žrtve v opomin vsej industriji vložil tožbo za 246 milijonov dolarjev proti vsem po spisku: založbi Take-Two, izdelovalcu konzole Sony in trgovcu Wal-Mart, koder je bila igra kupljena. Primer je advokat, kot vse ostale gonje zoper GTA in sorodne igre, izgubil.

Brez imena in brez ust

V igri smo navlekli leder đemper brezimnega gangsterja, ki se udinja za razne podzemne veljake New Yorku podobnega mesta Liberty City. (Šele v San Andreasu, kjer se lik spet na hitrico prikaže, smo izvedeli, da se kliče Claude.) Za popestritev smo mogli opravljati civilne službe, kot so bolničarstvo, policajstvo, taksiranje in gasilništvo. A kljub raznolikosti je izpolnjevanje ukazov slejkoprej postalo nekam enolično, zlasti ob velikokratnem ponavljanju nekaterih odsekov. Motila je tudi brezosebnost, molčečnost glavnega lika, kar ni koristilo podajanju zgodbe.

Vendar so bile to drobne zamere in PC-različici smo brez slabe vesti dali oceno 87. Osrednja privlačnost GTAjev konec koncev niti niso bile misije, marveč neskončna zabavnost raziskovanja mesta, prilaščanja avtomobilov, iskanja vratolomnih skakalnic, širokega izživljanja nad meščani in brezupnega bodenja z mestnimi redarji. Na kraju si jih ponavadi fasal, se zbudil v bolnišnici in žur ponovil. Za nameček je imela trojka in takisto kasnejši deli še en edinstven sestavni del. To so bile legendarne radijske postaje, ki so se naključno vklopile, ko si sedel za volan. Skozi zvočnike so prihajale licenčne in avtorske popevke ter klasičen program z duhovitimi talk showi, intervjuji in številnimi res posrečenimi, parodičnimi reklamami.

GTA3 ni izšel v hvaležnem času. Dokončali so ga ravno takrat, ko sta padla njujorška dvojčka, zato so projekt zadnji trenutek potegnili nazaj ter se lotili popravljanja nekaterih neprimernosti, kar je datum splovitve premaknilo za tri tedne. Krivo je bilo tudi to, da ima krovni Rockstar pisarne na Manhattnu, kar jim je v tedajšnjem kaosu povzročalo veliko logističnih in komunikacijskih neprilik.

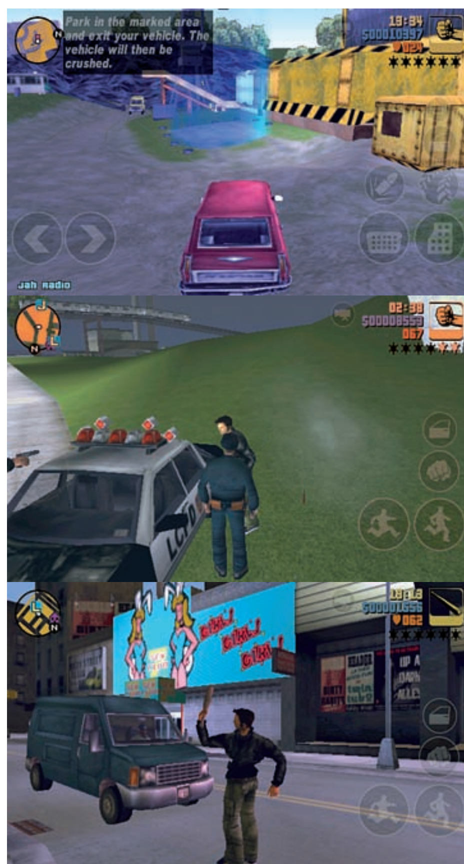
V zadnjem trenutku so zato spremenili silhueto metropole, da je manj spominjala na Veliko jabolko, prav tako so zamenjali tipične njujorške policijske avtomobile z bolj generičnimi. Nadalje so umaknili enega od likov, ki se je pridušal, da bo uničil mesto, in misijo, v kateri bi morali z glasnim sladolednim tovornjačkom zbobnati množice vkup, nakar ga razstreliti. Prav tako naj bi 9/11 botroval izrezu šolskega avtobusa, starostnikov s hojicami in otrok – elementov, ki smo jih videli na zgodnjih screenshotih.

Mobičefur

Vse to analno pisanje ima svoj namen, saj ne gre le za spomin na stare čase. Ob desetletnici je Rockstar namreč pripravil poizdajo klasike za androidne in jabolčne telefone ter tablice. Vsebinsko gre za dopičično preslikavo izvirnika, kar pomeni, da je vključena poslednja cesta triobčinskega Liberty Cityja, dobrih sedemdeset osrednjih nalog, sto skrivnih paketkov, ki dajo boljša orožja, celoten govor vmesnih sekvenc, menjavanje dneva in noči ter vremena in kajpakda neokrnjen soundtrack. Materiala za več ducatov ur špilanja, skratka, in to v lepi podobi, ostrejši kot na konzolah njega dni.



Krvi ni, zbijanje pešakov spremlja le glasen špljoc. Dolgoročen žur gaženje zato ni, tudi zaradi ne najbolj natančnega nadzora in nekam lunarne fizike, saj se avtomobili vrtijo in prekopicavajo, kot da bi bili napolnjeni s helijem.



Napredni dlakocepci, ki se spomnite, da je bila različica za xbox grafično obogatena napram playstationovi, vedite, da je mobilniška verzija zmešanica obojeh. Nekateri dodatni objekti so vključeni, a ne vsi. Modeli so podrobnejši kot na PS2, ne pa tudi teksture. Podoba je razločljivejša in svetlejša. Za nameček so se po spletu že pojavile modifikacije, ki grafiko še dodatno spolirajo.

Vseeno pa drkamožni GTA3 ni revolucija, kajti žepne ploščice so imele čefurijade že prej, niti ni obvezen nakup za vsakega navdušenskega posedovalca teh naprav. Košček mnenja izhaja iz tega, da se mi taki orenk špili ne zdijo primerni za dotične sisteme. Sam jemljem špilavstvo na mobilnikih kot hitre prigrizke, recimo v čakalnici pri dohtarju ali med vožnjo z mestnim avtobusom. Intenzivna in glasna čefurijada v taka okolja ne paše. Kajpakda gre za moje razmišljanje, ki ni univerzalno. Kdor ima daljše brezdelne terenske intervale, na to bržda gleda drugače.

Je pa res, da takim ambicioznim igram zavda tudi nadzor. Dirkačine so na dotikabilnikih na primer vse po vrsti nevozne, pa če se še tako trudiš. Tu tekamo, šofiramo, boksamo in streljamo z gobico in gumbi na zaslonu, kar sicer deluje presenetljivo v redu celo na malem iphonu, vendar vseeno ni popolno. (Igra na nekaterih tablicah omogoča priklop USB-ploščka, ampak to ni baš resna opcija.) Okornejše kontrole že spočetka botrujejo pijanski vožnji in pogostim banalnim zajebom, denimo pri bežanju iz gorečega avta. Kamoli v zahtevnih strelskih obračunih, ki so docela neprimerni za to platformo. Vsebina ni namreč v ničemer prirejena. Kandelabrov je enako število, prav tako kurb za razvozit in čapcev za polomit. Spomnimo se, kako smo že ob igranju originala zabavljali nad ponavljanjem nalog, zlasti tistih večdelnih.

Še dobro, da igra zdaj ob neuspehu omogoča kojšnji reštart misije. In da se kljub izrecnemu opozorilu, da je shranjevanje nujno, napredek beleži avtomatično, pri čemer dogajanje ob prejetem klicu zamrzne in se umakne v ozadje, nakar se spet gladko nadaljuje. Čemu tutorial in meni velita drugače, da se je torej treba za sejvanje zapeljati do doma in vanj vstopiti, nimam pojma. Ker to bi bilo pa res odvratno.

Vseeno menim, da bi morali predelavo narediti bolj lahkotno in prikrojeno, saj so tole izdali po liniji najmanjšega odpora. Zelo verjetno kot nekakšen eksperiment, namenjen prej starim kot frišnim igralcem. Ne rečem, da špil ne potegne za kratek čas in 2,39 evriča, kolikor stane v AppStoru in Android Marketu, je drobiž. Tudi ponovno sluhanje znanih melodij, oglasov za Petsovernight.com in pogovora z veteranom ameriško-avstralske vojne utrne solzico nostalgije. Toda v desetletju smo mestne svobode, zaletavanja in prostega mlatenja civilistov ter uniformirancev objedli. Zato to samo po sebi ni več privzeto najjača zabava, ozko igranje po rdeči niti pa je kar mukotrpno.

BRATRANCI

GTA 3 ni žanrski pionir ne na Androidu, ne na iOSu. Gameloft je bil v svojem kopiranju priden in njegova serija Gangstar ima že tri poštene ter napredne kose: West Coast Hustle, Miami Vendication in Rio. Najbolj bogata in dovršena je miamijska epizoda, ki košta petaka, v njej pa je moč početi čuda reči, celo krmiliti zrakomlat. Zgled je bil seveda Vice City. Rio, ki je zaenkrat naprodaj le na AppStoru za 79 centov, je lahkotnejša, krajša pobalinščina, ki pa ni nič manj privlačna, zlasti zaradi brazilske barvitosti. (Mimogrede, androidne Gameloftove igre praviloma kupuješ na njihovi strani, ki samodejno pove, ali je naslov na voljo za določen fon ali tablo.)



Še ena čefurijada, in to prav posebna ter najboljša od vseh, je risankasti GTA: Chinatown Wars. Za petaka ga tržijo zgolj za Applove naprave, pripoveduje pa od zgoraj gledano dogodivščino kinezkega pobalina. Dogaja se v velikem in slikovitem Liberty Cityju, poleg poznanih dejanj pocestnega prestopništva pa se je moč zabavati še z več domiselnimi dotikalnimi miniigrami po vzoru izvirnika z nintenda DS. V Jokerju 189 smo slednjemu dali 87.





"Ta pipo puhajoči, v pižamo oblečeni, nenehno perverzni prinašalec pornografije in pičkoljubni plejboj je človek, ki je iz masturbacije naredil nacionalno razvedrilo," se je s polno malho besed na p že pokojni komik Alan King v dobronamernem humorističnem 'praženju' lotil ustanovitelja žgečkljive revije Playboy Hugha Hefnerja. Šerlok pod vsako roko vzame prsato zajčico in se legendarnemu Hefu pridruži v njegovem dvorcu.

CESAR PLAYBOYEVEGA IMPERIJA

Danes se 85-letni starček zdi le uvela, z viagro nafilana karikatura tistega, kar si predstavljamo pod besedo plejboj. A gospod Hefner je v minulega pol stoletja s svojo revijo in pojavo v ZDA ter po svetu pomagal zrušiti marsikatere nazadnjaške predstave o spolnosti. Obenem se je izpostavil kot vnet zagovornik svobode govora in tiska ter enakopravnosti ras. Ključno pa je bilo, da je ustvaril sanjski svet, v katerem bi si verjetno želel živeti vsak moški.

VRAŽIČEK IZ PURITANSKE DRUŽINE

Hugh Hefner ni odraščal v svetu, kjer so polnage ženske zapeljivo gledale z malodane vseh TV-zaslonov, plakatov in naslovnic, temveč v konzervativni predin povojni Ameriki, kjer je bilo že omenjanje seksa tabu. V mestu Springfield v zvezni državi Illinois se je mali Hugh rodil v družini, globoko vpeti v moralno strogo puritansko tradicijo. *"Sem neposredni potomec Williama Bradforda, prvega guvernerja kolonije Plymouth, ki je v ZDA priplul z ladjo Mayflower. Moje puritanske korenine segajo zelo globoko in spor med puritanstvom, puritansko represijo in tistim, v kar sem sam verjel, je del tega, kar sem postal,"* se Hef spominja družinskega okolja. Skušal mu je pobegniti z umikom v fantazijski svet filmov in glasbe.

V srednji šoli, ki jo je obiskoval v Čikagu, so se začeli kazati zametki bodočega mehkoerotičnega magnata. Čeprav so mu namerili inteligenčni količnik 152, za učenje po besedah njegovih profesorjev ni bil preveč zagnan, saj so ga zanimale druge stvari. Ustanovil je šolski časopis in začel piliti svoj novinarski talent. Ko ga je načevljala punca, ki mu je bila še posebej pri srcu, se je v njem nekaj spremenilo. Namesto imena Hugh je začel uporabljati sedaj vsepovsod znani vzdevek Hef: *"Več sem začel hoditi ven in si ustvaril idealno srednješolsko življenje. Bil sem vodja študentskega sveta, pisal sem igre in igral v njih ter risal stripe z naslovom School Daze. V njih sem ustvaril svet sebe in svojih prijateljev, v katerem sem bil jaz glavni junak."* A še preden je novopečeni Hef postal gospod Playboy, ga je življenje skoraj zaneslo na druga pota.



Playboyev logo, zajčka z metuljčkom, je Hefner izbral zaradi humorne seksualne konotacije in ker je izražal živahnost ter igrivost. Le-ti sta zaznamovali tudi članke, slike in stripe v Playboyu.

DENAR ZA NAGICE TUDI OD MAME

Najprej se je v svet zažrla druga svetovna vojna, v kateri mladi Hefner sodeloval zgolj posredno, kot novinar časopisa ameriške vojske med letoma 1944 in 1946. Po vojni se je pri dvaindvajsetih poročil z Mildred Williams in po hitrem postopku, v samo dveh letih, končal študij psihologije z dodatkom kreativnega pisanja ter umetnosti. A družinsko življenje in ne ravno bleščeča kariera v raznih časnikarskih podjetjih so ga začeli notranje razjedati. Vsi spomini na lepe čase in velike načrte za življenje pa so usekali na plan, ko je na srečanju gimnazijskih maturantov z najboljšim prijateljem nastopil kot voditelj prireditve. *"Tisti teden po nastopu, ko sem šel nazaj v službo, sem se ustavil na mostu z razgledom na jezero Michigan in pomislil, da moje življenje ne gre nikamor. Počutil sem se, kot da sem se uspešno spremenil v svoja starša. Oči so mi zalile solze,"* se trenutka notranjega preloma spominja Hef.

Takrat se je Hefner odločil, da ne bo jokica in da bo kot pravi dec dvignil rit ter se boril za svoje sanje. Za šeststo dolarjev je zastavil svoje pohištvo, najel kredit in od petinštiridesetih prijateljev ter članov družine nafehtal osem jurjev začetnega kapitala. Jurja zelencev za zagon revije Playboy mu je posodila mama. *"Ne zato, ker bi verjela v mojo tvegano idejo, temveč zato, ker je verjela v svojega sina,"* je kasneje materinsko ljubezen, ki je bila močnejša od puritanskih korenin, opisal Hef.



Hef je razlike med zajčicami pred petinpetdesetimi leti in modernimi opisal tako: “Današnje ženske so bolj zdrave, višje, bolj skrbijo zase in verjetno uporabljajo malo več silikona. A v bistvu so enake. Razlika med Marilyn Monroe in mlado Pamelo Anderson ni tako velika.”

Tvegana ideja je obrodila nepričakovane sadove. Decembra 1953 je izšla prva številka Playboya, katere naslovnico so krasile fotografije oblečene, notranje strani pa razgaljene filmske ikone Marilyn Monroe. Ta se je objektivu v Evinem kostimu za potrebe erotičnega koledarja nastavljala štiri leta prej. Prvi Playboy so prodali v nakladi več kot petdeset tisoč izvodov, nakar je šla njegova pot le še strmo navzgor.

“ŽENA, PLAYBOY KUPUJEM ZARADI DOBRIH ČLANKOV”

“Če ste moški med 18. in 80. letom, je Playboy namenjen vam. Če imate radi, da vam zabavne vsebine servirajo s humorjem, prefinjenostjo in začinjenostjo, vam bo Playboy še posebej pogodu ... Abecednik užitka po moškem okusu ... Všeč nam je naše stanovanje. Uživamo v mešanju koktejlov in predjedeh, zavrtimo nekaj vzdušne glasbe in povabimo žensko na tihi pogovor o Picassu, Nietzscheju, džezu ter seksu,” je Hef uglajeni in erotično obarvani svet Playboya opisal v uvodnih besedah prve številke. Mnogi so revijo na hitro odpravili kot pornografijo, a Hefner se je od samega začetka trudil, da je nudila intervjuje, mnenjske prispevke in literarne zgodbe visoke kakovosti. V Playboyu so objavljali zgodbe priznanih sodobnih pisateljev, kot so Ernest Hemingway, Jack Kerouac, Ray Bradbury, Vladimir Nabokov, Gore Vidal, John Steinbeck, Harold Pinter in Somerset Maugham, ter jih postavljali ob bok literarnim velikanom Boccacciu, Voltairu, Puškinu, Keatsu in Flaubertu. Tudi oblikovno in likovno je bil Playboy napredna revija, za katero sta svoja dela že v zgodnjih letih izhajanja prispevala Pablo Picasso in Andy Warhol.

Za vrhunske veljajo Playboyevi intervjuji s svojim poglobljenim, drznim in berljivim tokom, ki jih v branje še danes priporočajo študentom novinarstva povsod. V dobrih petdesetih letih so Playboyevi novinarji dodobra izprašali številne velike osebnosti našega časa, od Martina Luthra Kinga in ameriškega predsednika Jimmyja Carterja prek popkulturnih ikon, kot so Beatli, Frank Sinatra in Bob Dylan, do športnih ikon Muhammada Alija in Michaela Jordana ter računalniških milijonarjev Steva Jobsa in Billa Gatesa.

Čeprav marsikatero dekle ali žena svojemu moškemu ne verjame, ko ta poreče, da Playboy bere zaradi 'dobrih člankov', izgovor ni iz trte izvit. Hefner v reviji nenehno zagovarja tako imenovano Playboyevo filozofijo, s katero opisuje in zagovarja svoje liberalne poglede na politiko, spolnost, družbo ter odnose med spoloma. Seveda pa se kljub aktivističnim in literarnim navdihom zaveda, da je Playboy v končni fazi tako dobro prodajan zlasti zaradi fotografij razgaljenih lepotičk.

HEF – ZASTAVONOŠA SEKSUALNE REVOLUCIJE V ŠESTDESETIH

Hugh Hefner se v frajerja in neutrudnega ljubimca Hefa ni spremenil v trenutku, ko je Playboy začel izhajati. Šele koncem petdesetih se je ločil od žene Mildred, s katero je imel dva otroka, in začel dokončno preobrazbo. *“Počutil sem se kot Clark Kent, ki stopi v telefonsko govorilnico in pride iz nje kot Superman. Postal sem gospod Playboy.”* V šestdesetih, desetletju 'svobodne ljubezni', je Hef zaslovel kot ikona seksualne revolucije in začel na polno uživati plodove svojega uspeha. *“Bil sem poosebitev moškega, opisanega v Playboyu. Začel sem kaditi pipo. Kupil sem si Mercedes-Benz 300SL, najbolj kul avto. Vodil sem televizijsko oddajo Playboy's Penthouse, kupil prvi Playboyev dvorec in odprl prvi Playboyev klub. V roku enega leta sem postal slaven po vsem svetu,”* se zlatega obdobja svojega podjetja in življenja spominja



Hef leta 1974 s punco Barbi Benton. Menda bodo po njegovi življenjski zgodbi kmalu posneli film. Za vlogo slavnega plejboja se bojda potegujejo Cruise, DiCaprio in Downey Jr.







Poleg slavnih 'mesnatih' zajčic, kot so Marilyn Monroe, Jenny McCarthy, Pamela Anderson in Anna Nicole Smith, so se v Playboyu poklonili domišljijskim lepoticam. Svoje mesto je dobila modrolasa Marge iz Simpsonovih in vrsta igričarskih fatalk, recimo Hecuba Manaros iz God of War 3, Enrica Villablanca iz Double Agenta ter Triss Merigold iz The Witcher 2 (na naslovnici poljskega Playboya desno).

Hefner. Ob tem prostodušno priznava, da je takrat v postelji pristal vsaj z enajstimi od dvanajstih lepotic, katerih gola fotografija je vsak mesec dobila častno mesto na velikem plakatu sredi Playboya.

Kljub sproščenosti šestdesetih pa vsi niso delili Hefovih pogledov na svet in spolnost. Leta 1963 so ga aretirali in mu sodili zaradi 'prodaje opolzke literature', kot so poimenovali izdajo Playboyja z nagimi slikami hollywoodske igralke Jayne Mansfield. Porota se ni mogla zediniti glede razsodbe in tožbo so na koncu opustili. *"Fascinira me, da se nam zdi spolni akt obscen in žaljiv, čeprav v resnici ravno privlačnost med spoloma premika svet. To je začetek civilizacije, družine, vsega. Prave obscenosti nimajo nobene zveze s seksom. Prave obscenosti so povezane z vojno, fanatizmom in ubijanjem,"* je povedal Hef. V podporo svojim besedam je leta 1965 ustanovil Fundacijo Playboy za finančno podporo neprofitnim organizacijam, ki se borijo proti cenzuri ali raziskujejo človeško spolnost.



Playboy ima solidne članke, a je kajpak priljubljen predvsem zaradi vrhunsko posnetih in obdelanih fotografij gate trgajočih lepotic.

ČASI DRUŽINSKE IDILE

S koncem razposajenih šestdesetih se je začelo iztekati obdobje največjega uspeha Playboya. Leta 1972 je njegova naklada dosegla vrhunec s sedmimi milijoni prodanih izvodov, potem pa je po ZDA udarila recesija. Obenem so se številni bralci razkropili med 'mehkejše' moške revije, kot je Maxim, in trše pornografske publikacije, recimo Penthouse. Hef je storil napako, ko je v Playboyu začel objavljati bolj nazorne in 'ginekološke' fotografije, kar je odgnalo nekaj oglaševalcev ter dodatno zmanjšalo doseg revije.

Starajoči se Hef se je leta 1982 odločil prepustiti vajeti podjetja hčeri Christie, sam pa je po manjši kapi, ki ga je zadela pri 59 letih, divje življenje in celonočne zabave v Playboyevem dvorcu zamenjal za družinsko idilo. Poročil se je z zajčico Kimberley Conrad, s katero sta dobila sinova, in se v prostem času posvetil dobrodelnosti ter eni svojih strasti, filmu. Osebno je financiral predmet 'Cenzura v filmu' na Univerzi Južne Kalifornije in veliko denarja prispeval za univerzitetni projekt ohranitve ter obnove klasičnih filmov. Zanimivost: leta 1978 je pomagal pri zbiranju denarja za obnovo znamenitega napisa Hollywood na losangeleškem hribu. V svojem dvorcu je organiziral gala zabavo in s simbolnim odkupom črke Y sam prispeval 27 tisoč dolarjev ali devetino zneska, potrebnega za restavriranje ikoničnega napisa.

NEOKUSNA RESNIČNOSTNA KOMEDIJA

Po slabih desetih letih zakona je Hefa spet zasrbelo med nogami. Z ženo sta se razšla, njegovo posteljo v dvorcu pa so začele polniti nove generacije prsatih zajčic. Veliki ljubimec se je nekoč pohvalil, da nikdar ni spal z žensko, starejšo od štiridesetih let, v zvezi pa ni bil s starejšo od tridesetih. Priznava pa, da je po drugem neuspelem zakonu pretiraval, ko je naenkrat 'obdeloval' celo po sedem mladenk. Brihtni gospod Hefner zagotovo razume, da se je verjetno prav takrat znašel v vlogi hvaležne tarče za vsakršne šale. Komik Drew Carey mu v oddaji Roast ni prizanesel, ko je nagovoril njegovih takratnih sedem blondink: *"To je tako, kot bi seksal z okostnjakom, ovitim v povoščen papir. Kako sploh veste, kdaj mu je prišlo? Ko iz tiča prileti prah?"* Vsa ta že rahlo bizarna komedija se je zelo javno nadaljevala z resničnostno oddajo The Girls Next Door, ki je prikazovala tri njegove avšaste ljubice med življenjem v Playboyevem dvorcu.

V letu 2011 se je Hef spet odločil za eno samo žensko in za roko zaprosil celih šestdeset let mlajšo gospodično Crystal Harris, ki pa mu je pobegnila pet dni pred poroko. *"Ni bilo razočaranja zaradi tega, ker se nisva poročila. Razočaran sem bil, ker je šla najina zveza k vragu. Sploh si nisem želel biti poročen, želel sem si samo stalnost. A sem narobe prebral znake,"* je po grdem koncu zveze potožil Hef. Če lahko sklepamo iz njegove preteklosti, se verjetno že tolaži v nedrju ene ali več zajčic.



Če se želite vsaj virtualno postaviti v Hefove hlače, je simovska poslovno-erotična simulacija Playboy: The Mansion edina izbira. Pa še ta je bolj slaba.

ŠE VEDNO IZBIRA ZAJČICE

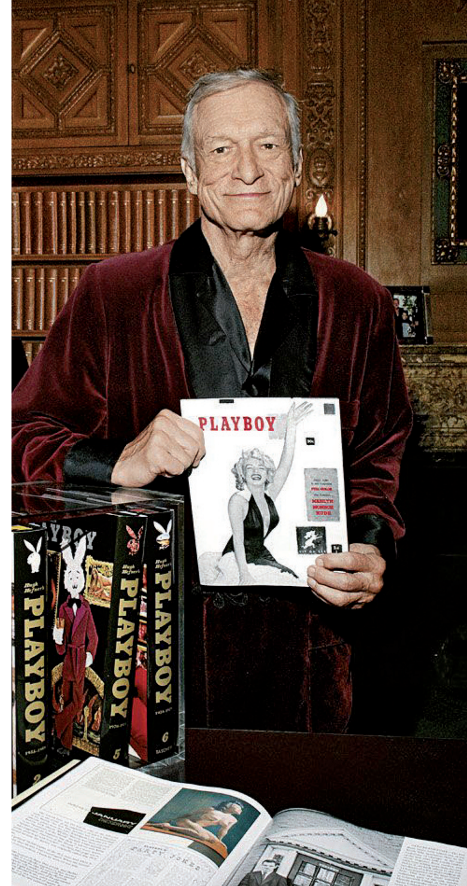
No, če rumene podrobnosti prepustimo tabloidom, je zanimivejši pogled na Playboy v času novih tehnologij. Revija prinaša podjetju le še tretjino dobička, saj večina cvenka priteče od prodaje trdopornografskih televizijskih in spletnih vsebin ter DVDjev. Vseeno pa so gigabajti brezplačnega porna, ki se pretakajo po internetu, Hefnerjevemu podjetju odžrli veliko klientele. *"Splet je bil za Playboy velik udarec, tako kot so druge stvari na internetu zelo vplivale na tisk. Ljudje informacije dobivajo na drugačen način. Zaradi tega smo na nek način revnejši vsi, ker način, na katerega dobivaš informacije, vpliva na to, kaj se naučiš. Ena od žalostnih stvari je po mojem mnenju to, da se mlajše generacije ne zavedajo toliko preteklosti. In če ne veš, kdo si bil, ne moreš res vedeti, kdo si,"* zdaj življenjske modrosti ter nasvete mladim na stara leta trosi Hef.

Marca 2011 mu je po štiridesetih letih spet uspelo odkupiti vse javne delnice Playboya, ki je zdaj njegova zasebna last. Še vedno sodeluje tudi pri reviji, čeprav je zdaj bolj nadzornik kot obsesivni urednik, ki je nekoč bdel nad vsemi vidiki Playboya: *"V nekaterih pogledih sem še vedno zelo aktiven. Izbiram naslovnice, izbiram vse zajčice, izbiram vse ilustracije, urejam pisma, šale, stripe in potrjujem vse postavitve strani."*

Hugh Hefner je zapleten človek. Izobraženec, ki se obdaja s kokoškastimi lepoticami; v tradicionalnem duhu vzgojeni Američan, ki je spremenil pogled družbe na seks; samooklicani romantik, ki ne najde sorodne duše; ljubitelj umetnosti in filma, ki je zaslovel z erotiko in pornografijo. Pred kratkim je trezno in zaokroženo povezal svoje striparske začetke v srednji šoli z vsem, kar se mu je kasneje zgodilo v življenju: *"Moj strip je bil čisto enak kot revija Playboy – idealizirana zgodba mojega življenja z mano v glavni vlogi. Osebo sem si izmislil in revijo uporabil kot promocijsko sredstvo, da sem res postal ta moški. Namesto puritanskega sveta, ki sta ga sprejemala moja starša in za to plačala svojo ceno, sem si jaz ustvaril svet zase."*

In kakšen svet je to! Zgodbe o uresničenih ameriških sanjah smo slišali že v tisoč in eni obliki, a Hefova je verjetno bolj kot katerakoli razburila domišljijo mladeničev in moških, ki so vzeli v roke Playboy. Morda se njegovo geslo sliši znucano ali celo preveč preprosto, a je v njem zaobjeto vse, kar ga je pripeljalo do statusa žive legende:

"Eno življenje dobiš – in z nekaj sreče ter dovolj pameti lahko postaneš človek, kakršen hočeš biti."



Hefner v značilni svileni halji pozira s prvo številko Playboya v svojem dvorcu v Los Angelesu. Razvpita Playboyeva vila, prizorišče mnogih razvratnih zabav, je velika dva tisoč kvadratnih metrov. V njej je devetindvajset sob, v okolici pa so posejani manjši živalski vrt, teniško igrišče ter velik bazen s savno in slapom.

LEGO STAR WARS: THE PADAWAN MENACE

Nisem največji fan Legovih kock in vojnozvezdnih filmov, čislam pa parodije. O epizodah Robot Chickena, Family Guyja in nekaterih drugih umetnijah, ki brijejo norca iz Lucasove zapuščine, smo pisali v Jokerju 192 (Ščeget vsemirja, id 5923). Pred kratkim pa je prispel nov tovrsten izdelek, The Padawan Menace, burleskna animiranka, v kateri so stvarstvo in nastopajoči liki sestavljeni iz zrendranih plastičnih zidakov danske tovarne igrač. Gre za oficielni filmček, od Bradača odobren, ki so ga zavrteli na Cartoon Networku, nato pa zapakirali na plošček, ki ga za dokaj majhen denar prodajajo vkup z ekskluzivno figurico Hana Sola.



Da gre mojstru Yodi angleščina težko z jezika, smo vedeli. Ne pa tudi, da včasih pozabi na svojo zensko umirjenost in dobesedno popeni, hihi.

Da resnosti ne bo na spregled, naznanijo že uvodni prizori, kjer uzremo mojstra Yodo, ki skupino nagajivih jedijskih vajencev in droida C-3PO ter R2-D2 spremlja na izletu po Stari republiki. Hecna štorija je ohlapno postavljena v čas klonskih vojn, torej med epizodo 2 in 3, zagode pa jo senator Palpatine, ki v galaktični senat podstavi bombo in ukrade skrivne republiške bojne načrte. Dogodki, ki sledijo, imajo rep in glavo, a vse je kajpak podrejeno stresanju šal in nizanju humornih pripetljajev na ponarodelih lokacijah niza, vkup z mnogo skritimi referencami, ki terjajo večkraten ogled. Tako izvemo, da ima Mace Windu firmo, ki se ukvarja z višinskim čiščenjem oken ... da pozlačeno nergalo pozna več milijonov različnih načinov komuniciranja, a ne razume preprostih navodil za sestavljanje kock ("But ... this is just pictures, where are the words!?") ... ter da so Jar Jar Binksa tako kot Bruca Leeja pokončali z laserji. Anakin in general Grievous mečevanje na vesoljski križarki za trenutek prekineta, da mimogrednim padawanom pozirata za spominsko fotografijo, huronski pa je zlasti Darth Vader, ki hoče nastopati v vsaki drugi sceni, a se na



Darth Vaderja v času, ko se Padawan Menace dogaja, seveda še ni bilo, a se astmatik neprestano štuli v kadre, nakar mora posredovati sam George Lucas.



Za razliko od osrednje, računalniško napravljene risanke sta dva krajša videotka, ki na hecen način obnovita celotno sago, sestavljena iz tapravih kock.

srečo pojavi George Lucas, ki ga očetovsko potegne ob stran. Hehe.

Tako oster in obešenjaški kot Family Guy in Robot Chicken tale legoidni video ni. Je pa otroško razigran in resnično smešen umotvor, za katerega je škoda, da se zaključi že po pičlih dvaindvajsetih minutah. Dodana vrednost diska je pet krajših filmčkov, med katerimi je vredno izpostaviti izvrstni dveminutni obnovi obeh trilogij, ki sta posneti s tehniko stop-motion. Skratka, če si navdušenec nad Vojno zvezd in Legom, je nabava tega lepega presenečenja obvezna! ***Case***

Lego Star Wars najdeš na DVDju in blu-rayu. Skupaj s poštnino te pride manj kot 15 evrov.

APOLLO 18

Program Apollo se ni končal pri številki 17. Bila je še ena misija, pravijo avtorji, ki je močno spodletela. Tule so avtentični posnetki, zakaj se nismo nikoli več vrnili na Mesec! Ful so napeti! Krasna ideja za teoretike zarote, a ima že sam koncept luknjo: kako ste prišli do posnetkov? Jih je dostavila nezemeljska izpostava DHL? Ko si porušiš ta temelj, se ostale neumnosti v tej srhljivki zdijo domala nepomembne, od nespoštovanja manjše Lunine težnosti do tega, da astronavta slišita zvoke iz brezzračnega prostora.



Apollo 18 hoče graditi na teorijah zarote, čemur je rabila tudi viralna kampanja. A hkrati je poln enako velikih lukenj kot čelada ruskega kozmonavta.

Drug problem s kvazidokumentarnim pristopom v slogu Blair Witch Projecta je dolgočasnost. Apollo 18 z uro in četrt sodi med krajše, a se tako vleče, da čutiš, kako ti poganja brada. Čas med crkavajočimi napravami in prežanjem tujskih bitij je namenjen temu, da bi se razvila drama med kozmonavtoma, ujetima v kamnitem hladu. Vendar nimata niti trohice karizme, nobene ozadne podpore, ničesar ti ne ponudita, da bi hotel čutiti njuno stisko. Zanima te le, od česa bosta konec storila – pa tudi tu ostaneš razočaran, saj je zaključek banalen.

Režiser, scenarist in igralci so vsi tretjerazredni in čudim se, da je skropucalo sploh dobilo tolikšno reklamo in podporo resnega studia. Verjetno je imel nekaj pri tem producent Timur Bekmambetov, ki ima za sabo spodobni Wanted z Angelino Jolie. Kaj takega na kinematografski spored nikoli ne bi smelo priti. In pri nas k sreči tudi ni. ***Quattro***

Apollo 18 najdete na ploščkih, a ga ne želite videti.

THE THING

Ko zmanjka idej za nadaljevanja, pridejo predzgodbe. In tak je novi Stvor. Konča se točno tam, kjer se začne ZF-grozljiva klasika Johna Carpenterja iz leta 1982, in razkrije, kaj se je dogajalo v onem drugem oporišču na Antarktiki. V izvirniku namreč vidimo le koščke usode nesrečnikov, ki so iz ledu potegnili bitje iz vesolja. To so bridko obžalovali, ko so ugotovili, da je prasica izvezemeljska sposobna do potankosti skopirati celice domorodskih organizmov. Sledi pričakovano: zmeda in panika, vmes pa prizori, kako alienska ostudnost preoblikuje človeška telesa, pajkovsko šiba naokoli in z lovkami napikuje ubožce. 'Naši' jo streljajo, mlatijo in kurijo, a ne pomaga dosti. Naj bodo simpatični bradati Norvežani, ki dokažejo, da Skandinavci poleg Slovencev pijejo najbolje, zamorjeni znanstvenik, čedni pilot (Joel Edgerton) ali glavna junakinja, luštna črnolasa paleontologinja (Mary Elizabeth Winstead), vsi so obsojeni na propad. Kar vemo, ker smo videli nadaljevanje!



Akcije nekaj je, grozljivost pa je v primerjavi z izvirnikom skopljena. Original sem pogledal še enkrat in imel ponoči faking more. Tole mu ne seže do kolen.

A čeprav je novi Stvor še kar gledljiv, ni noben presežek, kar je glede na upravičeno slovitost zapuščine slabo. Novi, neznani režiser je prej delal glasbene videospote in je kvečjemu obrtnik, nikakor pa ne avtor. Dolgočasni, statični kadri brez smisla za žmoht in brezupnost situacije, predvidljiv tempo in medla igra nastopajočih skoraj nepopravljivo minirajo scenarij. Dotični si hvalevredno ne vzame časa le za razpaljotko, temveč za prikaz tega, kako ljudi bolj kot tentaklasti monstrum pokončata strah in medsebojno preganjavično sumničenje. To so trenutki, ko je The Thing najbolj učinkovit – ne takrat, ko gledamo neprepričljive računalniške učinke razpadanja in preoblikovanja ljudi, naj bodo še tako povezani z zapuščino Carpenterjevega Stvora. Ta je bil veliko bolj lo-fi in primitiven, a je znal kultni režiser neprimerno več postoriti s kamero, igralci (Kurt Russell!) in lutkastimi modeli, ki so za nekaj dimenzij bolj ogabni od sterilne CG-grafike. Da ne govorim o finalu novinca, ki se slepa na Osmega potnika, a še zdaleč ni zadosti inteligentno, da bi razvezalo krilatico 'The Thing = Body Snatcherji + Alien na Zemlji'. Ridley: rodi, stvori! ***Sneti***

Stvor se je že odsvaljkal iz naših kin, izide pa v kratkem domača inačica.

IZLET

Mitja Okorn je na Poljskem svoja Pisma sv. Nikolaju, spolirano božično pravljico, ob kateri se tako nakrohotaš kot zajočeš, ustvaril z navezo zasebnih in državnih sredstev. Podobno se je moral scenarist in novopečeni režiser Nejc Gazvoda pri nas sprva znajti sam, šele nato je prejel denar filmskega sklada. Rezultat je 'iz roke' na spimpan Canonov fotoaparat posnet nizkoproračunski, neodvisniški film, ki pozna tudi smeh, a ga, tako kot vse ostalo, prelije z dobršno merico pelina.
Izlet dveh juncev in dečve na slovensko obalo bi lahko bil poln gegov v slogu čefurskega burgeraša nad Izolo, ki ti v kruh poleg mesa pritisne špric lastne beline. A to ni Vojnović, marveč Gazvoda – taisti, ki je spisal Veverice in Camero obscuro ter pod vzdevkom Kontejnerus dosti naših štorij. V Izletu ostane preučevalec mladine, ki jo boli kurac, le da pogled še malo odmakne – zdaj mora ta 'generacija ničjasno' odrasti. Trojka starih prijateljev še zadnjič vdihne, preden jo pokoplje plaz odgovornosti, ki jih je že zaznamovala. Vojak Gregor je na dopustu, v brazdi med dolgočasnim služenjem v tujini ... Andrej the gej glumi klovna in vlači s sabo navlako iz otroštva ... medtem ko je Živa vsa bipolarna in razpeta med bratsko ter žensko ljubeznijo.
Minutkam režanja ob medsebojnem zbadanju hitro sledijo solze ob večplastni dramatičnosti, dokler se nauk ne izkristalizira: zajebani ril lajf je tu. Dopustniška krama tiho potrkava v karavanu in celo za slovenski film obvezni joški ubijejo željo po masturbaciji. Ciljna ravnina daje upanje, a trpkosti je za izvoz. Mogoče bi morali Gregor, Andrej in Živa brati Joker ter žgati več igric. ***Sneti***
Čeprav je morje mrzlo, se na Izlet v kinih odpravljamo 19. januarja.



Prizore v centru 'najboljšega soseda' so storili v nedeljo. Levo je gej Andrej, ki ima v vozičku Živo. Napačen nakup, bolj bi mu sedle hrenovke in jajca.

THE MUPPETS

Mapetki so stara franšiza, ki pa po uradnem koncu nanizanke ni izginila. Tu so bile praznične oddaje in par celovečercev, na vrhu popularnosti so bili tudi v kinematografih. Pomp je sicer potihnil, a simpatične lutke Jima Hensona, od koder izvira tudi Yoda, nas niso nikdar zapustile. Zato se Disney ob oživitvi ne trudi izmišljati gorke vode, marveč se drži recepta s konca sedemdesetih. Temu pa doda toliko sodobnosti, da napravi zgodbo, primerno današnjim, s pogodbami in avtorskimi pravicami obremenjenim časom. Mapetkom v filmu namreč ne grozi le izguba prostorov, v katerih je nastajala priljubljena oddaja, temveč izguba pravice do rabe imena.



Pliškoti imajo čudovitega rolls royca, ki ne le, da spravi vase celotno zasedbo, obvlada tudi hitrostno potovanje po karti in vožnjo pod vodo. Sedežni red lepo pokaže, kdo je v filmu v ospredju. Jason in Amy že ne.

Rešitev je posebna oddaja, v kateri bodo zbirali denar, a kot je pri njih v navadi, gre za ples na robu prepada. Kolaž naivno dramatične zgodbe in glasbenih točk je podkrepljen s kupom zvezdnikov, ki se pojavijo za nekaj trenutkov – Whoopi Goldberg, Jack Black, Jim Parsons, Neil Patrick Harris, Selena Gomez, Sarah Silverman ... Celo glavna 'človeška' junaka, Amy Adams in Jason Siegel, sta potisnjena v ozadje. Jasno je, kdo so zvezde: Kermit, Pujska, Kljunač in Medo – ter nepogrešljivi Žival. Skupaj z ostalimi plišastimi navihanci nam vrnejo priljubljeni šov – vsaj za eno noč.
Gre torej za nostalgičen izdelek, izveden točno tako, kot mora biti – z lutkami, brez pomoči računalnika. Za vrnitev v otroštvo, ko smo vsak teden komaj čakali, da se na ekranu prikaže Žabec s kompanijo. Škoda, da niso sinhronizirani v slovenščino, saj bi tako lahko dosegli še otroške duše. ***Quattro***
Mapetki za vse, ki hočejo za uro in pol postati spet otroci, že igrajo v kinu.

VOJNA JU JE LOČILA.
BITKE SO JU UTRDILE.
PRIJATELJSTVO PA JU JE POVEZALO.

GRIVASTI VOJAK



Naga baba se pojavi

LordFebo nezainteresirano lista Jokerja z najstrašnejšo pošastjo z naslovnici, a za današnje čase brez posebej privlačne vsebine. Vseeno v njem zapazi prvič priobčeni par jošk (z nujnim okoliškim mesom), kar je odtihmal neodtujljivi in tradicionalni anatomsko-izobraževalni del revije. Ko bomo pričeli objavljati oblečene babnice, vedite, da se je zamenjalo vodstvo!

Nago babo smo v tistih časih kazali znotraj serije člankov o 'netlajfu', ki so takisto štartali pred petnajstimi leti in v katerih je najstniška pisunka F-male modrovala o prilikah ter neprilikah (ženskega) ždenja na internetu. V pilotskem prispevku se je lotila množične čvekalnice IRC – Internet Relay Chat, tedaj najbolj priljubljenega spletnega servisa. Tam ni bilo 'prijateljev', uglajenosti in vernosti, marveč je bil to anonimni peskovnik brez pretiranih pravil in ureditev. PvP, skratka. Gor si lahko uletel kot KuracPalacPortugalac in poslal masovno sporočilo vsem uporabnicam "Tastara, a si jo kej maneš?" Ja, dobri stari časi :).

Januarski Jokerji so samosvoji, kajti v oziru iger so praviloma švoh. Naslovi, ki dajo kaj nase, izidejo že dosti prej in za januar nam ostanejo manj pomembni, prestavljeni opisi, ki so zaradi presežka izpadli iz decembrske izdaje, ter prgišče nesrečnih iger, ki prej niso zbudile pozornosti ali so komaj ujele konec leta. Zato se moramo toliko bolj potruditi za zapolnitev preostalih strani, saj je tudi bera oglasov v ponovoletnem času bedna. Zadnje desetletje nimamo težav, saj smo revijo zastavili dovolj široko, da tem in raznoterih člankov zlepa ne zmanjka, kar najbolje dokazuje bogata brojka 222. Leta 1997 pa še nismo izumili vedežev in analov, zato smo za mašilo uporabili kar zajetnih trinajst strani drobnega tiska rešitev. Pomagalnik oziroma izvirno 'Jokerjeva mama pomaga' je bila njega dni kljub suhoparnemu videzu v reviji pomembna rubrika, saj hujše muke ni, kot da v avanturi se zatakne ti. Ja, to so bila vremena številnega igrovja, ki je zahtevalo možgane in ko je informacija v tiskani obliki še imela ekskluzivno ter vrednost.



Naslovnica je pričala, da smo tedi pobijali kislinokrvne zobatce, in sicer v povprečni PC-konverziji s playstationa, Alien Trilogy (68). Prav tako sta z ovitka kričala napisa MMX in AWE64. Prvi je pomenil novo Intelovo procesorsko tehnologijo, ki je uvedla paket novih inštrukcij za pospeševanje določenih ukazov. MMX ni bil baš otipljive sorte, a je bil evolucijska stopnica, ki je prinesla pohitritve v delu z multimedijsko vsebino, od predvajanja muzike prek 3D-grafike do obdelave bitnih slik. V arhitekturi x86 se je nato zvrstila še vrsta novih ukazov (družine SSE), vendar take napredke zdaj jemljemo kot samoumevne oziroma jim ne posvečamo pozornosti. Redkokoga še bригajo kratice, bitnosti in slične tehnikalije. Podobno je zvočnimi karticami, ki v tej besedni zvezi obstajajo le še v nišnem razdelku navdušencev. Včasih pa smo natančno sledili korakom in AWE64 je bil takrat ava ava. V testu smo se pridušali, da je razlika napram AWEju32 opazna na prvi ušes!

Zdaj pa z Jokerplovom zaplujmo še med tedaj opisanim igrovjem.



● "Košarka končno daje pravi občutek košarke. Preigravanja so končno to, kar morajo biti. Igralci obvladajo celo trik, da se premaknejo v eno smer, nato pa hitro krenejo v drugo. In skoki! So kot ... skoki." Tako se je navduševal nad NBA Livom 97 (90) naš anemični in prav nič športni opisovalec JumpingJack. Kaj bi se ne, saj je serija tedi dobila poligonske, torej zmodelirane igralce, s čimer se je pričelo tudi njihovo razlikovanje oziroma razpoznavanje na igrišču.



● Zanalašč objavljamo necelozaslonski posnetek igre Lords of the Realm 2, da se spomnimo še okolja, v katerem smo pred petnajstimi leti bivali. Windows 95, ja. Špil je bil drugače srednjeveščina z oceno 87, ki je posrečeno spojila poteznost z realnočasovnim vojevanjem. Trojka je bila dosti dosti slabša, dandanašnji pa takih izdelkov itak ni več. Jedro skupine Impressions, ki je za Sierro izdelala veliko mestogradnic, je kasneje ustanovilo firmo Tilted Mill, ki pa miruje že lep čas.



● Simulacije vožnje so bile takrat navkljub slabši grafiki redno na sporedu. Januarja 1997 smo opisali Power F1 (86), Eidosov osamljeni poskus cirkusa formule 1, ki je kljub zabavnosti in nekaterim plusom napram Grand Prix 2 hitro utonil v pozabo. Na sliki pa je Nascar 2 (93), ki je tiste čase veljal za najbolj dovršeno simulacijo vožnje, jako priljubljeno v večigranju, celo prek gnilih modemov.



● Glinasta Microsoftova pustolovščina Neverhood je bila remek delo in bi zažgala tudi dandanes, namenjena pa je bila, kot smo zapisali, "uvajanju nedolžne otročadi v krutih svet mozgalic." Zaradi privlačne podobe in zabavnih ugank bi v HDju šla gotovo v promet, kajti takih špilčkov za mlajše manjka. Na žalost smo igro krivično ocenili z 72, saj je opisovalec zaključil, da to pa ja ni izdelek za resne igričarje.



● Realms of the Haunting se še danes marsikdo spomni kot špil, zaradi katerega je večkrat napolnil gate z rjavim grišem. Ne zato, ker bi bil zanič, saj je dobil 88, marveč vsled grozovitosti. Znašli smo se v ukleti graščini in prehajali v različne univerzume, da bi preprečili apokalipso. Iz prve osebe smo se bojevali s strelnimi orožji in čarobnimi artefakti, reševali uganke in se tresli, od kod bo priletel kak pošastek.

Kviznik v rokavicah

Zima je v polnem teku in lastniki dotikabilnih telefonov spoznavate coklo sodobne naprave v primerjavi s klasično, ki ima tipke: za rokovanje z njimi se je treba izrokavičiti, kajti šlatanje zaslona zaradi prevodnosti deluje le s kožo. Mnogokateri aparat ne nudi niti možnosti sprejetja klica s hardverskim gumbom, še slabše pa bo z modeli z Androidom 4, ki knofe docela ukinjajo. Skrajno nerodno, skratka, zlasti na kolesu. Zato smo lahko ponosni, da se je prav v Sloveniji našlo podjetje, Ox Wear imenovano, ki je kot eno prvih na svetu predstavilo uporabne navadne rokavice, ki zaradi vključitve vesoljske tehnologije vlaken omogočajo neovirano upravljanje z mobilniki in tablicami. Kot smo zapisali v testisu v decembrski številki, izdelek deluje, zadovoljivo greje in je za nameček nevtralnega videza, zato se poda vseh spolom in vsakršni garderobi. Dobili smo ducat rokavic različnih velikosti in dveh barv, ki jih kanimo razdeliti po dve vsakemu srečnemu izžrebancu. Sicer je možnost, da boš izžreban in obenem dobil tapravo velikost ter všečno barvo, sila majhna. Vendar je naš dober namen tisti, ki šteje. Odgovori zatorej na spodaj ležeče pitalice, napiši dobljeni geslj na priloženo kartonsko glasovnico in jo oddaj do 6. februarja. Nič te ne stane, saj poštnino častimo mi. Če se pa pri tem še naročiš, toliko bolje!

1. Pri eni od naštetih naprav lahko uspešno drgnemo po zaslonu s čimerkoli.

e) prvi iphone
g) nintendo DS
p) playstation vita

2. Kakšne so bile prve rokavice, ki so omogočale operiranje s kapacitivnimi zasloni?

l) imele so kovinske kapice na vrhovih prstov
p) šlo je za kamelje usnje, namočeno v scalino ob polni luni
z) vse astronavtske to omogočajo

4. Zakaj nos ne deluje kot orodje za prevzem klica?

d) vlažnost, ki puhti iz njega, lahko povzroči kratek stik in osmodi obrazno dlačevje
o) ker senzor zaradi bližine frisa izklopi zaslon (če tipala ne bi bilo, bi med pogovorom z ušesom pritiskali nazaslonske gumbe)
o) itak, da deluje, samo moraš imeti nos tako dolg kot ponos

5. Zakaj se srebrove nitke, čeprav so prevodne in dotik deluje, niso izkazale za najboljšo rešitev v pletenju?

f) ker se srebro zažre v dlani in imaš nato do konca življenja roke v bleščicah
j) ker zaradi žlahtnosti kovine cena ni padla pod 99 evrov
v) ker odvajajo toploto in posledično naredijo mrazek

3. V čem so rakovice posebne?

a) plavajo navkreber
e) hodijo vstran
i) občujejo vznak



Dobitniki Verbatimovih darilc so:
Maja Horvat iz Kranja (USB-disk), Rok Šmerc iz Radeč (USB-ključ) in Miha Čebela iz Domžal (USB-ključ).
Rešitev je bila pogon.



222	SL. RADIJ. VODITELJ (ANDREJ)	GORSKI DNEVNI METULJ	BRANKO ŽUŽEK / CIGANI	▽	▽	SLAP V LOGARSKI DOLINI	ISAAC NEWTON	REKA V POSARJU, NEMČIJA	FIGURICA PRI MAORIH	DELAVEC, KI PRESTAVLJA KRETNICE	AMERIŠKA GLASBENA SKUPINA
KOMOLČARKA, STREMUHINJA											
FR. PESNIK IN UM. KRITIK (GUILLAUME)											
GORA NAD BOVCEM							MERA ACRE PO NAŠE / NEIMENOV. OSEBA				
AM. FILM. KOMIK OLIVER HARDY					POSODA ZA KRMLJENJE / AFRIŠKA DRŽAVA						
LIDIJA OSTERC			AM. IGRAL. (JAMES) / GOSJI IZTREBEK					MOTORNO KOLO Z MAJHNIMI KOLESI	NICOLAS SARKOZY / POGUM (LJUDSKO)		
V BLOKE ULITA KOVINA						SEVERNJAK, INUIT					
avtor JANEZ KORENT	NAVDUŠEVANJE ZA KAJ	PAS PRI KIMONU / KATOLIK				MILILITER	MESTO NA JAP. OTOKU ŠIKOKUJU				
OČITNA, SPLOŠNO PRIZNANA RESNICA							SOL SEČNE KISLINE / DOKONČNA ZAHTEVA				
MLAD GOZD, LOG				STAROGR. PISATELJ / NESTROKOVNJAK							
ITALCI						ROMUN. DENARNA ENOTA				SL. GLED. IGRALKA (NINA)	KOMPOT IZ ZMEČKANIH JABOLK
MADŽARSKO VINO						MESTO NA GORENJSKEM / KURIR					
IGRALEC PACINO			MESTO V ROMUNIJI / ZG. DEL STOPALA					LATINSKI POZDRAV / MED			
TEŽKA KOVINA (ZNAK ZN)					REKA NA SEVERU NEMČIJE / SPANJE				AVGUST ŽIGON / IZABELA (KRAJŠE)		
HUMORISTKA PUTRIH				MINERALNA VODA / ŠOLSKI ODBOR							
DEL LJUBLJANE						KRAJ MED LJUBLJANO IN DOMŽALAMI					
PESNIK AŠKERC						JOKER	RUS. POČITNIŠKA HIŠA				

Videoigrice dobijo: Mitja Murovec iz Volčje, Primož Uršič iz Ljubljane, Matej Ahačič iz Brezij. Rešitev je bila: AŠAŠIN EZIO AUDITORE.

Na priložen karton napiši iz slike izhajajoč geselj. Rok je dan 7/2/12. Nagradice so igrice!

Divja jaga

Čez nočno nebo je neslišno zajadrala sova. S senco široko razprostrtih kril je za nekaj trenutkov zakrila bledo obličje ščipa in huškni-la proti jasi, kjer je počenila na vejo mogočnega hrasta in srhljivo zaukala. Oprezno se je razgledala na vse strani, nato pa izbljuvala kroglico mišjih kosti in dlak ter urno vzprhutala proč, kot bi jo bilo sram tega odmika od graciozne elegance svojih gibov in dejanj.
Medtem ko se je njen temni obris manjšal na zvezdnati črnini svoda, se je pod hrastom zganil nekam večji obris bolj zelenkastih tonov, ki je dotihmal nemo ždel, prislonjen ob hrapavo lubje.
"Benti žival nagravžno," je jezno iztisnil skozi tesno sklenjene zobe. S komaj vidnim izrazom gnusa na obrazu (svoje je naredila tema, sam se je s kremženjem potrudil za odlično oceno, k čemur je pripomogla trgajoča bolečina v križu) je z iztegnjenim palcem in kazalcem prijel grudico glodavčevih ostankov in jo zalučal daleč od sebe. V želodcu je začutil manjšo centrifugo, ki mu je hotela poslati večerjo navzgor po požiralniku. Debelo je pogoltnil slino, da je umiril prebavila. Prav nenavadno, da je človek, ki ga je zaradi gabljivosti okolice stalno po malem sililo na bruhanje, lahko želodec pri spodnjih durih praznil zgolj na domačem keramičnem prestolu. Tega je poprej temeljito zdrgnil z lastno mešanico razkužil, da se je mogel v deski občudovati kot v zrcalu.

* * *

Prav ta nevajenost črevesja na razkrivanje svojih skrivnosti tujim toaletam ga je pred letom dni prvič poslala v to hosto. S prijatelji so popivali v vaški gostilni, ko so mu prebavila proti možganom poslala signal, da se bliža faza praznjenja. Usta naj se prijazno poslovijo od sopivcev, noge pa naj ga ponesejo proti domu, kjer ga čaka brezmadežno sedalo.
Ravno je majavo vstajal, ko mu je na ramo padla težka Antonova roka in ga prikovala nazaj na stol.
"Kam pa kam, Furlan?" ga je ogovoril dežurni vicmoher na proslavah v zadružnem domu. "Te je spet kam stisnilo?"
"Kaj misliš, Anton?" mu je odgovoril ter s kotičkom očesa in kančkom gnusa opazoval umazane mesnate prste, ki so mu počivali na rami.
"Daj, no," so se mu v obraz zarežala Antonova usta, polna rumenkastih zob, ki so iz dlesni štrleli pod vsemi mogočimi koti. "Pa ja ne boš spet trdil, da ima naš krčmar preveč svinjsko straniščno desko, da bi ti nanjo posadil svojo velecenjeno rit?" Omizje se je zasmejalo, kot je velevala nenapisana tradicija, da se je treba zarežati ob vsaki omembi zadnjice s kako nespodobnejšo sopomenko. "Poglej plaketo nad šankom."
"Katero? 'Našemu oštirju Lojzu za Abrahama želimo, da bo še vedno dajal na kredo, ko se nam poleg grl presušijo tudi denarnice'?"
"Ne te, bumbar. Tisto zraven. 'Območno združenje turističnih organizacij podeljuje gostilni pri Farovžu nagrado za najbolj urejeno gostišče leta.' In tebe je strah, da se boš na njegovem sekretu česa nalezel, strahopetec."
"Poglej, Anton, ni toliko težava v tem, da ne bi zaupal Lojzetovi snažnosti. Rit bi, ampak glava noče."

* * *

Rit bi, ampak glava noče. Bedak. Sem res moral stegovati preklemani jezik, namesto da bi mu odmaknil dlan z rame in se odmajal domov? Nelagodno se je presedel pod okriljem hrasta in pogledal na uro. Do polnoči je manjkalo še slabe četrt ure. Bolečina v križu se je stopnjevala, kot bi vedela, da so ji štete ure. Vsaj upal je, da so ji. Zadnje leto je bilo peklensko. Kljuvalo ga je, kot bi mu spodnji del hrbta okupirala jata sestradanih orlov, da se je komaj premikal. *Resnično upam, da bo delovalo.*

* * *

"Rit bi, ampak glava noče?" se je v odgovor zakrohotal Anton. "Ti jih pa pihneš. Kaj te stane, če probaš? Daj no, en bobek ti bo pa ja uspelo stisnit," ga je pregovarjal Anton.
Močno rdeče vino mu je meglilo razsodnost. Dovolj mu je bilo stalnega norčevanja. "Prav," je dejal in se dvignil. "Grem poskusit." Med spontanim aplavzom pivskega omizja in obšankja se je odmajal proti toaletnim prostorom.
"Pa ne potegni vode," je za njim zavpil Anton. "Dokaze hočemo. Če bo samo smrdelo, bomo domnevali, da je ostalo pri prdenju."

* * *

Še zdaj, leto zatem, ga je spreletelo, ko se je spominjal, kako si je na stranišču odpasal hlače. Nič ni pomagalo, da je desko prej temeljito zdrgnil z robci in lastim razkužilom, želodec mu je vsebino silil proti grlu.
Ozrl se je v luno, ki se mu je polna rogala z neba kot bleda rit, in se spačil od bolečine. V daljavi je slišal ukanje zbora razkropljenih sov. Nekako jim je zavidal izločanje prebavljenega skozi usta, saj bi mu na tak način nikdar ne bilo treba sesti na stranišče.

* * *

Ko je sedel na gostilniško školjko, se mu je zazdelo, da ga hladna plastika žge v kožo, kot bi ga žigosali z razbeljenim železom. Kriknil je in skočil kvišku. Opletajoče si je oblekel hlače in segel po kljuki. Sunkoma je odprl vrata in planil mimo sopivcev. Ti so se mu med smehom rogali. Opotekel se je iz gostilne in se usmeril proti domu, toda želodec se mu je dvigal in dvigal, da je njegovo vsebino mukoma zadrževal v sebi.
Vedel je, da mu ne bo uspelo priti do varnega zavetja domačije. Zavil je v hosto in odrival veje pred seboj, da ga niso bile po obrazu, ko je prodiral v goščo. Ko je bil prepričan, da je dovolj oddaljen od ljudi, se je skljůčil in pustil, da je udarilo iz njega.
V zvoniku je začelo biti polnoč. Tedaj se je skozi temo razlegel lovski rog. Sledil mu je lajež psov in rezgetanje konj. A z zvokom je bilo nekaj narobe. Zvenel je kanček zategnjeno, kot kaseta, ki na trenutke upočasnjuje trak. Otrpnil je. Ne more si privoščiti, da bi ga takole našli. Potem bi resnično bil tarča vaškega posmeha do konca svojih dni. Hrup se je bližal, iz njegovih ust pa je še kar lilo, da se ni mogel premakniti.
In nato jih je zagledal. Breztelesne prikazni iz kopren, ki so jezdile skozi gozd na hrbtih prosojnih konj. Ne bi se mogel zganiti, čeprav bi se hotel. Galopirali so proti njemu in zvršali skozenj. V križu ga je usekalo, kot bi mu nekdo vanj zasadil sekiro. Usločil se je in zarjul od bolečine. Pred očmi se mu je stemnilo.
Ko jih je znova odprl, so duhovi izginili. Očitno pijane blodnje. Trganje v križu pa je ostalo. Najprej je mislil, da si je ob nenadnem premiku uklešćil kak živec. A vsi zdravniški pregledi v naslednjih mesecih so kazali, da ni z njim nič narobe. Masaže, blokade, fizioterapevti, akupunktura, romanje na božjo pot ... Bolečine ni odpravilo nič.
Nazadnje se je obupano zatekel k zeliščarici, ki je živela v koči na obronku vasi, in jo pobaral, ali ima kako mešanico zelišč, ki bi mu omilila muke. Starka mu je skuhala čaj in ga podrobno zaslišala, kako se je bolečina pojavila. Toliko časa je prijazno vrtala vanj, da ji je zaupal privid, ki ga je doživel med bljuvanjem.
Starki se je omračilo čelo. "Divjo jago si videl," mu je dejala.
"Divjo jago?"
"Duše lovcev, ki so ob nedeljah namesto k maši hodili na lov. V tvoj hrbet je nekdo zasadil sekiro. Ni druge rešitve, kot da se točno leto po dogodku vrneš na kraj, kjer si jih srečal, se znova skloniš in počakaš, da jo izderejo iz tebe, ko prijezdijo mimo."
Ob teh besedah je le odmahnil in se poslovil. Toda ko kljuvanje ni popustilo niti po letu dni, se je odločil, da vseeno poskusi srečo.

* * *

Do polnoči so manjkale še slabe tri minute. Okorno se je dvignil in stopil k robu jase, kjer se je sklonil in brez pravega upanja čakal. Sove so vznemirjeno ukale. V zvoniku je zadonelo prvič. V istem trenutku so se razlegli lajež in rezgetanje in streli in trobljenje. Zatisnil je oči in tiho molil, naj se mu želja uresniči. Hrzanje je bilo že čisto pri njem, ko je zaslišal zdaj upočasnjen, zdaj pohitren glas: "Tu nekje sem lani odložil sekiro. Jo kdo vidi?"
"Tamle čez je," je odgovoril drug glas z enako nestanovitno hitrostjo.
"Pa res. Hvala."
Začutil je, kako bolečina popušča. Še vedno si ni upal odpreti oči in je čakal, da kakofonija prikazni potihne.
Da le ne postanem tnalo za kako novo ostro orodje, je pomislil.
Hrup se je oddaljeval. Preden se je dokončno razblinil v noč, je zaslišal pojemajoč glas enega od divjih lovcev: "Krasno, ti si dobil sekiro, meni je pa nekam izginil ipod z zbrano diskografijo Veselih Štajerk."
Ušesa mu je napolnil zvok harmonike.

StricBedanc


USPELO MI JE! NABRAL SEM DVA KUPA DRAČJA!
MENI JE TUDI USPELO. UJEL SEM DVE RIBI.


ČE MI DAŠ ENO RIBO, JAZ TEBI DAM EN KUP DRAČJA.
TO SI SE PA RES DOBRO SPOMNIL! ZDAJ NOBEDEN OD NAJU NE BO CRKNIL OD LAKOTE ALI MRAZA!
HURA!


JAZ SEM PA NA TLEH POBRAL NEKAJ BARVASTIH KAMENČKOV. TI! ČE MI DAŠ SVOJO RIBO IN SVOJ KUP DRAČJA, TI DAM EN KAMENČEK.
NO, KAJ PRAVIŠ?
HMM. POČAKAJ, DA MALO RAZMISLIM...


KAMENČKOV NE MOREM NITI JESTI, NITI ZAKURITI. MISLIM, DA BOM RAJŠI KAR OBDRŽAL RIBO IN DRAČJE.
POTEM PA PREDLAGAM DRUGAČNO KUPČIJO...


TAKOJ MI DAJ RIBO IN DRAČJE, ČE NE, TE BOM PREMLATIL KOT VOLA! JAZ SEM TUKAJ NAJMOČNEJŠI. HA HA!
TO JE NAVADNA KRIVICA IN SVINJARIJA, AMPAK KER NOČEM BATIN, SPREJMEM.


PRAVZAPRAV SEM SI PREMISLIL. NAMESTO RIBE IN DRAČJA MI DAJ RAJŠI KAR EN BARVNI KAMENČEK.
P.B. 2012
LE KAJ TI BO? UH, NO PRAV, POČAKAJ, DA POBEREM ENEGA.


POČAKAJ! TEGA NE DOVOLIM! SAMO JAZ LAHKO POBIRAM BARVNE KAMENČKE S TAL! ČE JIH BO KDORKOLI OD VAJU POBIRAL SAM, GA BOM PREMLATIL KOT VOLA! JAZ SEM TUKAJ NAJMOČNEJŠI! HA HA!
UH, KOT KAŽE, TOREJ SPLOH NIMAM NOBENE IZBIRE.


TUKAJ IMAŠ MOJO RIBO IN MOJE DRAČJE.
TUKAJ IMAŠ POL KAMENČKA.
HEJ, ŠE MALO PREJ STA BILA RIBA IN DRAČJE VREDNA CEL KAMENČEK. KAJ SE DOGAJA TUKAJ? NA POMOOOČ!


ZELO SREČEN KONEC


BELTINCI
Panonska ulica 35b
C
LJUBLJANA
B
Zaloška cesta 7
NOVO MESTO
A
Šegova ulica 112
Dolžina: 252,38 km, Trajanje: 2 uri 6 min
Dolžina: 240,61 km, Trajanje: 2 dni 12 ur

acer





Acer Travelmate 5742

€399⁹⁰

Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Core in Core Inside so registrirane blagovne znamke podjetja Intel Corporation v ZDA in/ali drugih državah.

Specifikacije:

Procesor: Intel® Core™ i3 procesor i3-370m (2.40 GHz)
Zaslon: 39,6 cm (15,6") HD LED (1366x768) svetleč
Pomnilnik: 4 GB DDR3
Trdi disk: 500 GB disk
Optična enota: DVD +/- RW
Grafična kartica: Intel® HD integrirana
Garancija: 2 leti za potrošnike, 1 leto za podjetja

Izdelek poiščite na **www.mimovrste.com**

mimovrste
Spletni center sodobnih nakupov™

Akcija traja do preklica oziroma do razprodaje zalog. Za tipkarske napake se opravičujemo. Cena, zaloga in specifikacije se lahko spremenijo brez predhodne najave.


RAYMAN
ORIGINS



HALO 4